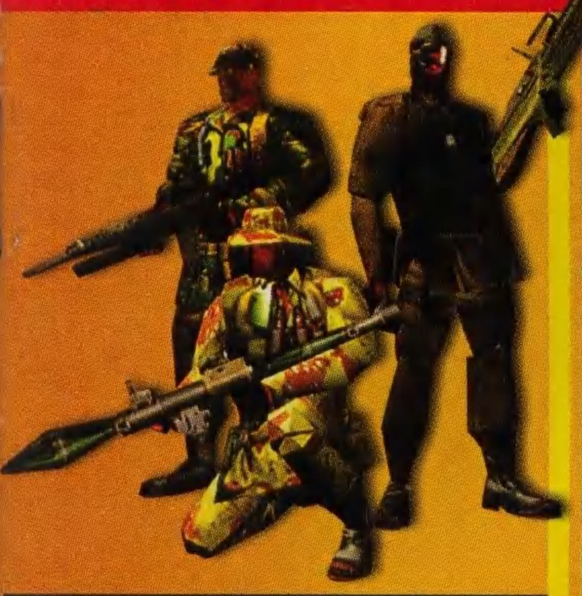
TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE

CD-ACTION

Nr 11/98 (12)
Grudzień
1998

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102



Action PLUS

www.silvershark.com.pl

PC PSX SATURN NINTENDO 64

Cena 2.99 zł

Commandos
Nightlong
Unreal

POLICE QUEST
SWAT 2

Tom Clancy's Rainbow Six
Spec Ops: Rangers Lead The Way
Wing Commander: Secret Ops
Tipsy

Silver Shark
ISSN 1429-964X
12
9 771429 964808

Action PLUS

e-mail: aplus@frodo.silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 11
Grudzień '98

Redakcja

Jerzy Kucharz
redaktor naczelny

Aleksander Olszewski
z-ca redaktora naczelnego

Zespół Redakcyjny

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

Redaktor Techniczny

Jacek Sawicki

Projekt graficzny
Skład komputerowy

Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@frodo.silvershark.com.pl

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

Biuro obsługi klienta

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

Krzysztof Herla
Kierownik Biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata

Reklama

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

Scan Vangis 2013 for www.retroreaders.makii.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Nasz nowy adres e-mail:
aplus@frodo.silvershark.com.pl

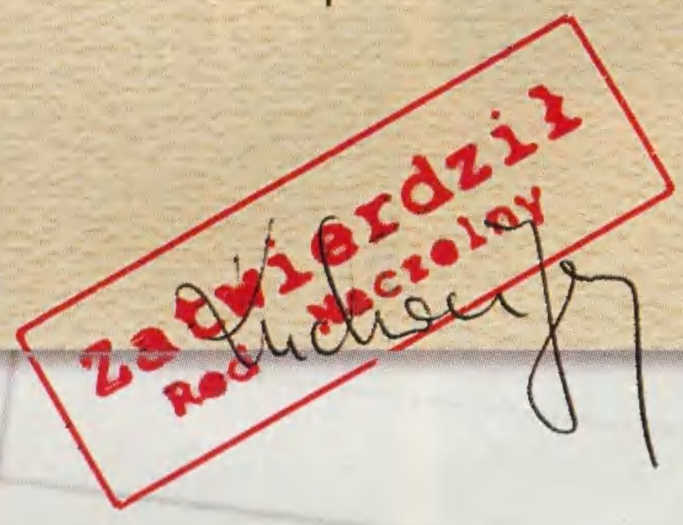
SPIS TREŚCI

	Tytuł	Platforma
1	3... 2... 1... Start!	
2		
3	Swat 2	PC
4	Swat 2	PC
5	Swat 2	PC
6	Swat 2	PC
7	Commandos	PC
8	Commandos	PC
9	Commandos	PC
10	Commandos	PC
11	Commandos	PC
12	Commandos	PC
13	Nightlong	PC
14	Nightlong	PC
15	Nightlong	PC
16	Nightlong	PC
17	Tom Clancy's Rainbow Six	PC
18	Tom Clancy's Rainbow Six	PC
19	Spec Ops: Rangers Lead The Way	PC
20	Spec Ops: Rangers Lead The Way	PC
21	Spec Ops: Rangers Lead The Way	PC
22	Wing Commander: Secret Ops	PC
23	Wing Commander: Secret Ops	PC
24	Unreal	PC
25	Unreal	PC
26	Unreal	PC
27	Unreal	PC
28	Tipsy	PC PSX N64 SEGA
29	Tipsy	PC PSX N64 SEGA
30	Tipsy	PC PSX N64 SEGA
31	Tipsy	PC PSX N64 SEGA
32		

Uwaga! Achtung!
Wnimanje! Attention!

Nie dość, że Nowy Rok powitamy jeszcze w tym roku, to uczcimy go Wielkimi Zmianami! Na razie owiewa je tajemnica, ale spadnięcie czapek murowane! Już za miesiąc w nowym, ulepszonym Plusie!!!

Uwaga! Achtung!
Wnimanje! Attention!



Swat 2

PC

Sierra

Z powodu dość wyrafinowanej sztucznej inteligencji, którą cechuje się Swat 2, niemożliwe jest napisanie kompletnego wspomożenia w misjach, ponieważ żadna misja nie jest rozgrywana dwa razy w ten sam sposób, a do tego z misji na misję AI zmienia się. Generalnie jest zatem tak, że nieraz uda ci się rozwiązać daną rozgrywkę spokojnie i bez stresów, a nieraz może być naprawdę gorąco od ognia i znacznej ilości ofiar. A zatem to, co znajdziesz poniżej jest po prostu pewnego rodzaju przewodnikiem strategicznym, który nieraz może, a nieraz nie, pomóc ci przebrnąć przez kampanie w Swat 2.

Kampanie Swat

Lista dowodów

Oto lista dowodów dla kampanii w SWAT. Aby w pełni odsłonić fabułę kampanii Swat, trzeba zebrać wszystkie dowody.

MISJA 3 - narkotyki

MISJA 5 - pieniądze z banku i broszurki

MISJA 7 - broń i narkotyki

MISJA 8 - ładunki wybuchowe i detonatory podejrzanego

MISJA 9 - narkotyki i broń

MISJA 10 - ładunki wybuchowe podejrzanego lub na terytorium

MISJA 12 - pieniądze z banku

MISJA 13 - broszurka i komórkowiec - ten drugi na terytorium

MISJA 14 - broń snajperów i obecność majora

MISJA 15 - obecność majora

Misja 1 - Shooting House Training

CEL:

Ta pierwsza misja treningowa zaczyna się na strzelnicy SWAT-ów, gdzie nauczysz się procedury aresztowania podejrzanego, sposobów przychodzenia na pomoc zakładnikom, rekrutowania „elementów", tego, co ma znajdować się na obszarze prowadzonego śledztwa, taktyk ukrywania się i dynamiki, i różnych innych technik. Zakładnicy i podejrzani to inni policjanci - twoi koledzy z pracy, a amunicja jest używana bardzo ostrożnie - aby nikogo nie zranić przez przypadek.

STRATEGIA:

Najpierw musisz przyjąć element i sprowadzić go do wypełnienia danego celu, oraz wyposażyć jednostkę. Kiedy misja zacznie się, naucz się, jak poruszać się twoimi oficerami i wejdź do budynku. Radzę, abyś skupił się na drzwiach i narożnikach, aby zlokalizować podejrzanych, przypadkowych świadków i zakładników. Kiedy zlokalizujesz już podejrzanego, przemów do niego, a powinien się poddać. Aresztuj go i wyprowadź podejrzanych, a misja dobiegnie końca.

Misja 2 - Warehouse Training

CEL:

Druga z misji treningowych ma miejsce w pustym magazynie. Cywile odgrywają częściowo zakładników, a częściowo podejrzanych, zatem NIE MOŻESZ użyć tu ani granatów świetlnych, ani gazu łzawiącego. Wszystkie spluwy, które posiadasz są załadowane ślepakami, zatem możesz strzelać, gdy jest to konieczne. Misja ta ma za zadanie symulować sytuację z zabarykadowanymi zakładnikami, gdzie masz do czynienia z wieloma przestępcami i zakładnikami. Aby ukończyć ją, musisz wyprowadzić zakładników i aresztować podejrzanych.

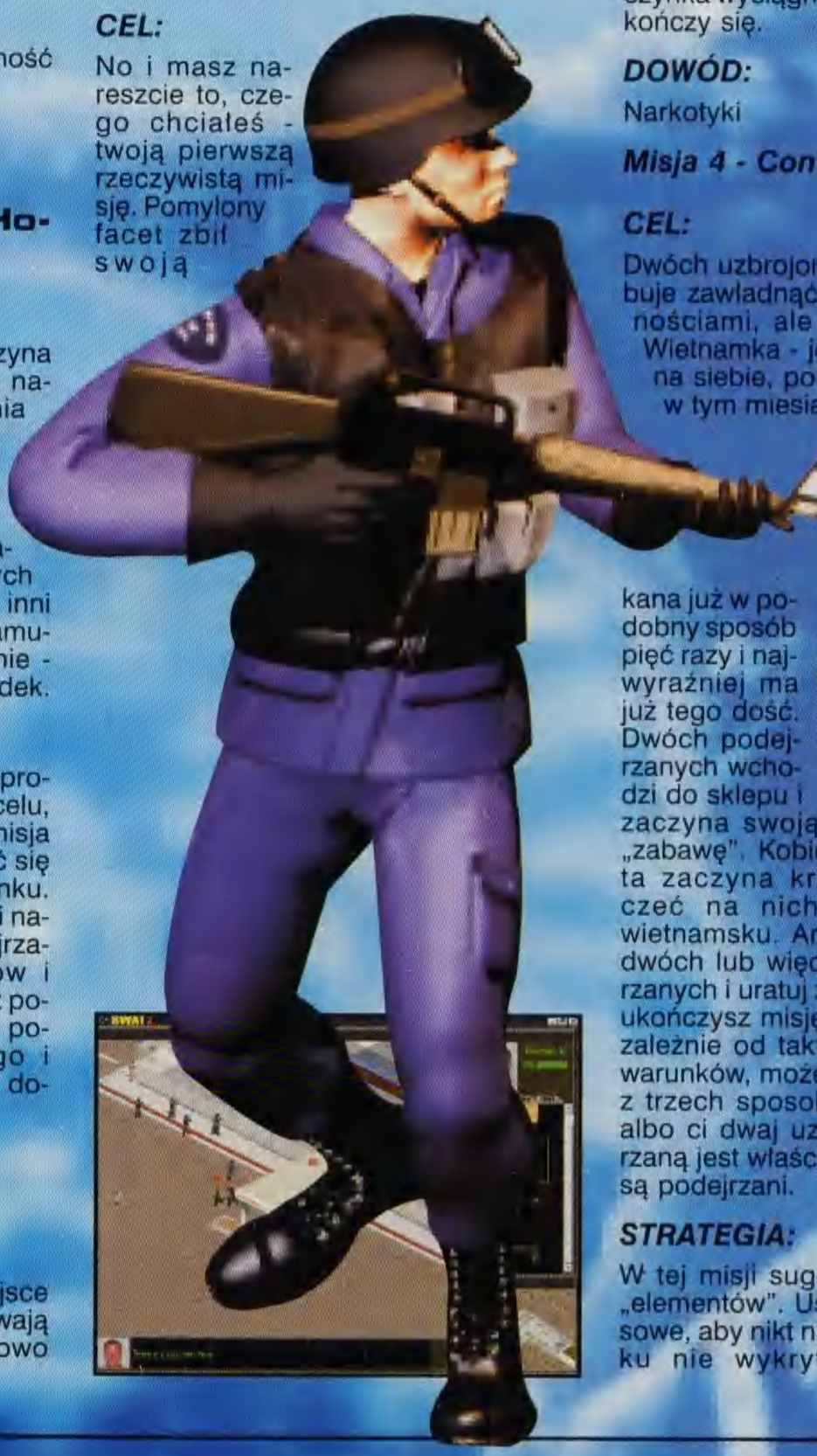
STRATEGIA:

Ta misja treningowa umożliwia ci nawiązać łączność z terrorystami za pośrednictwem CNT. Zgódź się na telefon dotyczący rozpoczęcia negocjacji, a lider twojego „elementu" niech rzuci się w pobliże drzwi. W zależności od tego, w jaki sposób zachowuje się podejrzany (reaguje i ma jakieś żądania, albo jest pasywny), będziesz musiał działać albo dynamicznie (gwałtowne wtargnięcie), albo stosując taktykę podkradania się. Skieruj się do zakładników i weź ich z powrotem do transportera (nie wiem za bardzo jak to inaczej nazwać) SWAT. Sprawdź pomieszczenia, a następnie skieruj się do głównego magazynu. Uważaj na tyły, ponieważ podejrzani będą strzelali do ciebie - choć mają w magazynkach tylko ślepaki, twoi oficerowie będą udawali, że są martwi lub ranni, podobnie zakładnicy i podejrzani. Gdy znajdziesz podejrzanych, aresztuj ich i zabierz ich do transportera SWAT. Kiedy zebrałeś już wszystkich zakładników i wyczyściłeś teren z podejrzanych - misja kończy się.

Misja 3 - Father/Daughter Day

CEL:

No i masz nareszcie to, czego chciałeś - twoją pierwszą rzeczywistą misję. Pomylony facet zbił swoją żonę i podczas kłótni wyciągnął na nią spluwę, raniąc ją. Następnie zabrał ich sześcioletnią córkę jako zakładnika. Dziewczynka wybiega z domu i dzwoni na policję. Teren został wyczyszczony. Podejrzany i zakładniczka przebywają gdzieś w domu lub na podwórzu.



STRATEGIA:

Ponieważ podejrzany jest niezrównoważony psychicznie, musisz wziąć swoje „elementy" na podwórze lub do domu tak szybko jak to tylko możliwe. Ustaw snajpera, żeby miał dobry punkt obserwacyjny na wejściowe i wyjściowe drzwi. Jeśli to możliwe, postaraj się nawiązać kontakt za pomocą CNT. Zacznij negocjacje. Możesz dowiedzieć się dzięki temu czegoś bardzo pożytecznego. Podejrzany jest niepoczytalny, zatem musisz się liczyć z tym, że może on zdecydować się na otwarcie ognia w każdej sekundzie, zatem postępuj bardzo ostrożnie. W większości przypadków (z tego co widziałem, grając w tę misję), kiedy tylko podejrzany ujrzy SWAT wpada w szał i zaczyna strzelać. Kiedy tak się stanie, postaraj się go raczej zranić, a nie zabić. Czasem dobre rezultaty daje rozdzielenie „elementów" na dwie grupy. Jedna z nich próbuje wejść przez tylne drzwi, a druga przez frontowe - jak w czasie manewru oskrzydlania. To pomaga również w takim momencie, gdy grupa pierwsza przyjmuje na siebie ogień ze strony oskarżonego, a grupa druga oddaje ogień zanim ktokolwiek zostanie zraniony. Przede wszystkim jednak musisz zrobić wszystko, aby dziewczynka nie została zabita ani zraniona. Przeszukaj dom w celu odnalezienia dowodu. (Ponieważ ostatnia odprawa misji łączy ze sobą wszystkie elementy tej historii w jeden długi ciąg, i im więcej masz dowodów, tym bardziej szczegółowa jest ta odprawa. Oczywiście, możesz przejść przez całą grę bez zbierania większości dowodów, ale wówczas ostatnia odprawa nie załata wszystkich dziur w faktach, które zbierasz i jest dość nudna. Zatem postaraj się zebrać wszystkie dowody.) Kiedy już podejrzany zostanie aresztowany, lub unieszkodliwiony, a dziewczynka wyciągnięta z zagrożenia - misja kończy się.

DOWÓD:

Narkotyki

Misja 4 - Convenience Store

CEL:

Dwóch uzbrojonych podejrzanych próbuje zawładnąć małym sklepem z różnościami, ale właścicielka sklepu - Wietnamka - jest zdana sama na siebie, ponadto była w tym miesiącu nękana już w podobny sposób pięć razy i najwyraźniej ma już tego dość. Dwóch podejrzanych wchodzi do sklepu i zaczyna swoją „zabawę". Kobieta zaczyna krzyczeć na nich po wietnamsku. Aresztuj dwóch lub więcej podejrzanych i uratuj zakładników, a ukończysz misję. W każdym razie, niezależnie od taktyki, którą przyjmiesz i warunków, możesz rozegrać ją w jeden z trzech sposobów: podejrzanymi są albo ci dwaj uzbrojeni goście; podejrzaną jest właścicielka sklepu; wszyscy są podejrzani.

STRATEGIA:

W tej misji sugeruję ci użycie dwóch „elementów". Ustaw ogrodzenie kryzysowe, aby nikt nie mógł opuścić budynku nie wykryty. Dla namierzania podejrzanych i zakładników bardzo przydatny może się okazać helikopter. Ustaw snajperów, aby mieli dobry kąt widzenia na wejścia/wyjścia. Spróbuj nawiązać połączenie komunikacyjne z podejrzanymi. Jeśli chcą gadać, CNT będzie musiało postarać się o wietnamskiego tłumacza, aby odpowiednio rozmawiać z właścicielką sklepu. Jeśli to możliwe, postaraj się, aby podejrzani wyszli i poddali się z własnej woli. Jeśli komunikacja zostanie zniszczona ze względu na ostrzał, musisz jak najszybciej dostać się do środka, i jeśli podejrzani stanowią zagrożenie, musisz zdać się na siebie, aby zdecydować się, jaki ruch będzie w tej sytuacji najlepszy. Aresztuj lub zneutralizuj ich. Granaty świetlne w tej misji spisują się całkiem nieźle. Jeśli właścicielka sklepu zaczyna biec, rusz za nią przy pomocy dwóch lub trzech ludzi (gdy grałem w tę misję, wybiegłem za nią, leciałem aż do parkingu, gdzie nagle wyciągnęła broń i strzeliła, zabijając jednego z moich ludzi), ponieważ może się ona okazać uzbrojonym podejrzanym. Starając się jak najlepiej ocenić sytuację, aresztuj, uratuj lub zneutralizuj ją. Kiedy właścicielka sklepu i dwóch podejrzanych są (w zależności od okoliczności) złapani, zneutralizowani lub ocaleni - misja się kończy.

Misja 5 - Bank Robbery

(Oparte na prawdziwej interwencji SWAT)

CEL:

W tej misji napad na bank się nie powiódł i w efekcie trzech podejrzanych i mnóstwo zakładników zostaje zatrzymanych w banku. Żeby ukończyć pomyślnie tę misję, musisz doprowadzić do aresztowania wszystkich trzech podejrzanych. Ponadto musisz zebrać wszystkie dowody oraz uratować zakładników.

STRATEGIA:

Podczas trwania tej misji powinieneś wykorzystać od jednego do trzech „elementów". Zdecydowanie musisz się postarać o nawiązanie łączności pomiędzy CNT a podejrzanymi. Ustaw ogrodzenie kryzysowe, aby nikt się nie wymknął. Zwódź ich tak długo jak to tylko możliwe, aby twoje „elementy" miały wystarczającą ilość czasu, aby wejść do budynku przez tylne drzwi (mocno sugeruję właśnie takie rozwiązanie), działając w trybie skradania się, aby nie zwrócić na siebie uwagi. Jeśli okaże się, że drzwi te są zamknięte, użyj narzędzi chuliganów, aby je otworzyć. Jeśli są zabarykadowane, posłuż się taranem kilka razy, aby je rozwalić. Podejrzani przeważnie domagają się samochodu, którym mogliby uciec. Jeśli tak się stanie, musisz spełnić ich żądania, w przeciwnym razie zaczną mordować zakładników, aż nie dostaną tego, czego chcą. Uważaj, ponieważ zwykle przy niektórych drzwiach znajdują się bomby-pułapki. Odszukaj je i rozbrój. Kiedy samochód jest już w drodze, niech twoje „elementy" szybko wejdą do budynku i uratują zakładników. Zapewnij im bezpieczeństwo. Jeśli jakiś podejrzany wyjdzie ci naprzeciwko w podniesioną bronią, musisz zdać się na swój osąd, aby zdecydować się na odpowiednie działanie. Zwróć się do zakładników i uratuj ich, aby nie uciekli. Przemów do podejrzanych (daje to im szansę poddania się bez odniesienia obrażeń); jeśli wyciągną spluwy, znowu zdaj się na swój osąd; jedynie pamiętaj, żeby nie zranić zakładników lub, co

gorsza, nie zabić któregokolwiek z nich. Pamiętaj, aby dokładnie zlustrować narożniki i drzwi, aby zorientować się, gdzie znajdują się zakładnicy i podejrzani. Jest trzech podejrzanych i czasami rzucają się do ucieczki, gdy którykolwiek z nich to zrobi, musisz go złapać, albo stracisz punkty za to, że zbiegł. Gdy wchodzisz do podziemi, bądź ostrożny, ponieważ podejrzany może cię zobaczyć, a gdy tak się stanie, zabije zakładnika. Użyj granatów świetlnych w swoim kierunku, oraz gazu łzawiącego. Poszukaj i zbierz wszystkie dowody. Kiedy już aresztujesz wszystkich podejrzanych, a zakładników ocalisz - misja się zakończy.

DOWODY:

Pieniądze z banku i broszurki

Misja 6 - Runway Shooter

CEL:

W hotelu na lotnisku melduje się mężczyzna. Wchodzi do pokoju z otwartymi drzwiami i zaczyna ustawiać karabinek snajperski w oknie. W pokoju przebywa wciąż pani, która sprząta pomieszczenie, mówi mężczyźnie, żeby stąd wyszedł. Ale ten nie zwraca na nią uwagi. Kobieta uważnie przygląda się mężczyźnie. Najwidoczniej skądś się znają. Powstrzymaj strzelca, aby nikogo nie ranił ani nie zabił. Uratuj zakładników.

STRATEGIA:

W tej misji powinieneś działać z jednym lub dwoma „elementami". Niech Alvarez dzwoni od pokoju do pokoju, i w ten sposób niech spróbuje znaleźć snajpera. Kiedy CNT znajdzie pokój, w którym przebywa strzelec, nawiąż połączenie i dowiedz się, czego chce snajper. Jednocześnie ustaw swoich własnych snajperów, a w międzyczasie niech twoi ludzie postarają się wejść do budynku. Jeśli chcesz, możesz przywołać helikopter, aby przeniósł lidera „elementów" na dach, skąd ma wejść do hotelu. Czasami snajper może stwierdzić błysk metalu, prawdopodobnie strzelby snajperskiej, i powiedzieć, że podejrzany znajduje się w danym pokoju. Niech określony „element" skieruje się do tego pokoju. Staraj się starannie obserwować przypadkowych ludzi, sprzątaczkę i podejrzanego. Jeśli brak informacji na temat tego, gdzie znajduje się snajper, zacznij przeszukiwania pokój po pokoju. Kiedy znajdziesz snajpera, zwróć się do niego; kiedy okaże się wrogo nastawiony, zdecyduj się na jakąkolwiek niezbędną akcję, po prostu starając się (to najważniejsze!), aby żaden z zakładników nie został ranny. Pamiętaj aby sprawdzać dokładnie drzwi, co pozwoli ci zlokalizować podejrzanych i zakładników. Oficer wyćwiczony w używaniu K-9 może okazać się tu bardzo przydatny, ponieważ K-9-tki mogą wywęszyć podejrzanego i mogą również ich zastraszyć, aby nie stali się nieprzyjaźni. Gdy znajdujesz sprzątaczkę, zaczyna coś bełkotać o strzelcu, i czasami ucieka policji, może też wyciągnąć broń przeciwko SWAT i zabić oficerów. Kiedy uratujesz zakładników, a podejrzany zostanie aresztowany, misja się kończy.

Misja 7 - High Risk Warrant

CEL:

Policjanci pracujący nad napadem na bank odkryli, że kamera bezpieczeństwa złapała furgonetkę, która wyjeżdżała z banku zaraz po tym jak zaczął się napad. System komputerowy dostarczył danych z tablicy rejestracyjnej i furgonetka była śledzona do Topaga Canyon. Aresztuj wszystkich podejrzanych, uratuj wszystkich zakładników i przypadkowych ludzi, starając się zminimalizować ofiary.

STRATEGIA:

Dla tej misji sugeruję, abyś użył od jednego do trzech „elementów". Ustaw ogrodzenie bezpieczeństwa, które całkowicie i dokładnie ma otaczać budynek, aby żaden podejrzany się nie wymknął. Przywołaj helikopter, który pomoże ci w sporządzeniu oceny sytuacji. Zdecyduj się apel za pomocą throw phone lub bullhorn. Bullhorn sprawia, że łatwiej jest pozbyć się z okolicy wszelkich gapiów, dzięki czemu będziesz miał prostsze zadanie. Ale z drugiej strony w tym momencie podejrzany dowie się, że już tu jesteś. Cóż - wybór należy do ciebie. Po krótkiej chwili z domu wychodzi dziecko. Uratuj je i zabierz je do transportera SWAT. Pytanie odsłoni informację o pozostających w budynku podejrzanych. Jeśli chcesz, możesz przywołać Berthę, aby przedarła się i zrobiła ci wejście do domu. Możesz też wejść do budynku wykorzystując tryb skradania się. Dzięki temu drugiemu sposobowi zaaresztujesz podejrzanych bez niepotrzebnego hałasu. Większość czasu podejrzani próbują uciekać w krzaki, zatem upewnij się, że twoje ogrodzenie naprawdę jest doskonałe, tak aby w razie czego złapać uciekających. Dodatkowo musisz bardzo uważać na pojemniki z benzyną, które mogą eksplodować pod wpływem uderzenia zabłąkanego pocisku. Kiedy zaaresztujesz wszystkich podejrzanych, a zakładników ocalisz - misja się zakończy.

DOWODY:

Broń i narkotyki w domu lub wokół niego

Misja 8 - Explosive Situation

CEL:
Daleko w pustynnym kamieniołomie spostrzeżono kilka podejrzanych postaci, które w całym kamieniołomie rozkładają ładunki wybuchowe. Jeden z podejrzanych, najwyraźniej amator, rozbroił urządzenie, które eksplodowało, zabijając go. Zawołano SWAT, aby uporał się z tą sytuacją, ponieważ w kamieniołomie może być ukrytych więcej ładunków wybuchowych. Aresztuj wszystkich podejrzanych, uwolnij każdego z zakładników, uratuj przypadkowych uczestników tego zdarzenia i zbierz wszystkie dowody.

STRATEGIA:

W tej misji polecam ci jednego lub dwóch „elementów". Ustaw ekipę snajperów, aby zdjęli każdego podejrzanego, który okaże się nieprzyjaźnie nastawiony. Przede wszystkim, zanim zaczniesz robić cokolwiek innego, musisz odnaleźć eksperta od ładunków wybuchowych, aby nie zaczął on detonować bomb, które jeszcze tu pozostały. Kiedy już się nim zaopiekujesz, rozbrój wszystkie znalezione ładunki, zdając się na wiedzę wykwalifikowanego eksperta od bomb. Następnie zaaresztuj wszystkich pozostałych podejrzanych. K-9-tki są tu nadzwyczaj pożyteczne, ponieważ mogą wywęszyć ładunki wybuchowe dla ciebie, sprawiając, że ta trudna część misji stanie się

łatwiejsza. Jeśli podejrzany ma zakładnika, zdaj się na swoją ocenę sytuacji, aby zdecydować się na jak najbardziej sensowne rozwiązanie problemu. Uratuj zakładników i zaprowadź ich do transportera SWAT. Kiedy już pojmiesz wszystkich podejrzanych, a zakładników i przypadkowych uczestników wydarzeń ocalisz - misja się kończy.

DOWODY:

Ładunki wybuchowego i detonator podejrzanego

Misja 9 - Trailer Park OD

CEL:
Narkoman ma OD i podciął sobie żyły. Dzwoni pod 911 i przybywa karetka. Gdy lekarze wchodzą „na scenę" i zbliżają się do domu, nagle zostają ostrzelani z nieznanego miejsca. Któryś z nich jest ranny. Odrzucają udzielenie pomocy i wracają do szpitala, aby ratować siebie. Właśnie w tym momencie wkracza SWAT. Uratuj narkomana i zlokalizuj strzelca, który zranił poprzednio członków ekipy medycznej.

STRATEGIA:

W tej misji masz się posłużyć od 1 do 3 elementami. Gdy przybywasz, wydaje się, że wszyscy stąd uciekli... jest stanowczo zbyt cicho. Niech Alvarez posłuży się bullhorn. Ustaw snajperów, jednocześnie czekając, aż praca Alvareza przyniesie jakiś efekt. Poczekaj, żeby wszystkie kobiety i dzieci wyszły stąd. Kiedy już wyjdą, zostaną przesłuchane, ale najwidoczniej nie mają zielonego pojęcia o tym, co się tutaj dzieje. Uważaj na jedną z kobiet, która prawdopodobnie wyciągnie nagle na ciebie broń. Przeszukaj domy, aby odnaleźć samotnego mężczyznę. Kiedy natkniesz się na niego, przemów do niego sam i uratuj go. Podnieś także rewolwer i torbę z narkotykami. NIE WYCHOD• JEDNAK JESZCZE Z TYM FACETEM Z DOMU. Jeśli to zrobisz, nagle pojawią się snajperzy, którzy ustrzelą ciebie i jego. Dobrą taktyką jest zabranie twoich ludzi (oprócz tego z narkomanem) i umieszczenie ich w tych miejscach (czerwone okręgi). To właśnie tu snajperzy wejdą i umieszczą swoje karabinki. Przywołaj helikopter, który jeszcze bardziej pomoże ci w rozpoznaniu sytuacji. Kiedy twoi ludzie są już na swoich miejscach, zabierz narkomana w bezpieczne miejsce pod osłoną i w ukryciu. Kiedy snajperzy przybędą, aresztuj ich lub zneutralizuj przy pomocy twoich ludzi, którzy znajdują się w pobliżu. Żaden z przypadkowych uczestników zajść nie może zostać zraniony. Oczywiście krzywda nie może się też stać narkomanowi. Teraz w końcu możesz już zabrać narkomana do transportera SWAT. Zabierz tam również wszystkich podejrzanych. Uratuj każdego świadka, o którym zapomniałeś. Uważaj na jedną z kobiet, która nagle okazuje się podejrzanym i otwiera ogień do oficerów SWAT. Jeśli to konieczne, zneutralizuj ją, lub aresztuj. Kiedy narkoman bezpieczny powróci, a wszyscy snajperzy albo zostaną zneutralizowani, albo aresztowani - misja się kończy.

DOWODY:

Rewolwer i torba narkotyków

Misja 10 - Riot in the Valley

CEL:
Akcja tej misji toczy się w pewnym sklepie. Kilku terrorystów wszczęło rozruchy. Rozpoczęła się grabież. Bomby są wyrzucane w przypadkowe miejsca. Został wezwany SWAT, aby rozgonić tłum i aresztować prowodyrów, oraz zlikwidować wszelkie inne zagrożenia.

STRATEGIA:

Tutaj przyda się od jednego do czterech „elementów". Niech Alvarez użyje bullhorna, aby nakłonić ludzi do rozejścia się. Ale nie wygląda na to, żeby spodobało się to tłumowi. Dobra, niech im będzie. Ustaw snajperów na pobliskich budynkach, na wypadek, gdyby rzeczy przybrały zbyt gwałtowny obrót. Spróbuj rozstawić ogrodzenie kryzysowe, tak dokładnie jak to tylko możliwe. Jednostki K-9 na pewno są świetne do zastraszenia tłumu. Wezwij helikoptery, które pomogą ci przeprowadzić rozpoznanie sytuacji. Uważaj na bomby, terrorystów i wszystkich, którzy mają broń. Kiedy zlokalizujesz bombę, rozbrój i weź ją jako dowód. Kiedy będziesz się starał aresztować lub zneutralizować terrorystów, zakładnicy z Stockholm Syndrome spróbują wziąć stronę zbójów i pomóc im - zaatakują w tym celu SWAT. Zneutralizuj zagrażających podejrzanych i aresztuj ich tak wielu jak to tylko możliwe. Weź towar, który leży na ziemi, aby przeszkodzić grabieży i także, by na końcu misji uzyskać większą akceptację ze strony tłumu. Upewnij się, że nikt nie próbuje zbiec.

DOWODY:

Ładunki wybuchowe podejrzanego lub w okolicy

Misja 11 - Suburbia

CEL:

Podczas starcia SWAT otrzymał zgłoszenie o podejrzanych czających się w pobliżu. SWAT przemieszcza się do lokacji podanej w raporcie. Aresztuj lub unieszkodliw wszystkich podejrzanych i ocal przypadkowych świadków i zakładników, zminimalizuj ofiary i uszkodzenia dóbr publicznych.

STRATEGIA:

W tej misji powinieneś posłużyć się jednym lub dwoma „elementami". Jest tu kilka miejsc, w których podejrzani mogą się chować. Niech CNT przemówi do mieszkańców domów, aby wyszli, dając ci czas na przeniesienie ich w bezpieczne miejsce. Podejrzani mogą się kryć w niezamieszkanym budynku, na tym

składowisku lub w domu. Jeśli zagnieżdżą się w domu, prawdopodobne jest, że wezmą jego mieszkańców jako zakładników. Ustaw połączenie, aby skomunikować się z terrorystami. Przywołaj helikopter, aby mieć lepsze rozpoznanie. Jednostki K-9 w tej misji, ze względu na umiejętność śledzenia, są nadzwyczaj przydatne. Kiedy podejrzani zaczną wysuwać żądania, tylko od ciebie będzie zależało, jak masz postąpić. Musisz się postarać, aby nikt ci nie uciekł, zatem ogrodzenie bezpieczeństwa musi być ustawione bardzo ściśle. Dobrym pomysłem wydaje się zdanie się na strategię dynamicznego i zdecydowanego natarcia na dom. Kiedy jesteś wewnątrz domu, przemów do podejrzanych i aresztuj wszystkich, którzy się poddali. Jeśli napastnik wyciągnie broń i stanie się nagłym zagrożeniem, zdaj się na swój rozum, aby zdecydować się na działanie, które będzie najlepsze w tych okolicznościach. Kiedy już aresztowałeś lub unieszkodliwiłeś wszystkich podejrzanych, a zakładnicy są bezpieczni - misja zostaje zakończona.

Misja 12 - Domestic Situation

CEL:

Anonimowy rozmówca zgłasza na numer 911 wiadomość, że w trakcie domowej kłótni została użyta broń i padł strzał, a następnie gwałtownie odkłada słuchawkę. Ponieważ odnotowano strzał, zostaje zawołany SWAT.

STRATEGIA:

W tej misji zalecane jest użycia jednego lub dwóch „elementów". Kiedy SWAT przybywa na miejsce, wszystko wydaje się spokojne, jakby nic się tu nie zdarzyło. Przed wejściem na werandzie śpi sobie pies i całe doniesienie o strzale wydaje się podejrzane. Ustaw snajperów. K-9-tki są tu bardzo poręczne, są dobre, jeśli chodzi o wytropienie przestępców, dzięki nim również pies domowy pozostanie na swoim miejscu. Jeśli chcesz, CNT może zadzwonić na telefon w domu, lub dokonać wezwania za pomocą tuby: obydwie możliwości oznaczają zawiadomienie ich, że tu jesteś. Ruch skradający się prawdopodobnie nie zwróci uwagi psa. Uważaj na puszkę z gazem w szopie. Spróbuj aresztować wszystkich i ocal dziecko. Staraj się nie wpaść w zastawioną w drzwiach domu pułapkę. Czasem naprawdę trudno jest stwierdzić, kto jest podejrzany, a kto pełni funkcję zakładnika. Jeśli podejrzany wyciągnie broń, znowu, jak zwykle, musisz zdać się na swoje zdolności, aby zdecydować się na odpowiednie działanie. Dokładnie wypatruj dowodów. Kiedy wszyscy podejrzani zostaną aresztowani, a zakładnicy ocaleni - misja się kończy.

Misja 13 - Law Firm

CEL:

Na teren recepcji dużej firmy wchodzi mężczyzna i żąda widzenia z prawnikiem. Kiedy kobieta odmawia, wyciąga broń i grozi, że ją zabije, jeśli nie spełni jego prośby. Ocal zakładników i aresztuj lub zneutralizuj podejrzanych.

STRATEGIA:

W tej misji dobrze będzie mieć jednego lub dwóch „elementów". Dobra, wiemy, na którym jest piętrze, ale nie znamy numeru pokoju. Ale... Nie ma problemu. Niech Alvarez dzwoni od pokoju do pokoju, aby zlokalizować podejrzanego. Chyba skądś już to znamy, prawda? Niech twoja ekipa wejdzie jak najszybciej do budynku. Podczas gdy Alvarez dzwoni do każdego pokoju, zacznij powolne i dokładne przeszukiwania pomieszczeń, po kolei. Bądź ostrożny, bo możesz wpaść na którąś z zastawionych tu pułapek. Kiedy tylko natkniesz się na jakąś, rozbrój ją, używając do tego celu wysoko wykwalifikowanego specjalisty z twojego zespołu. Miej cały czas baczenie na dowody. Ocal wszystkich przypadkowych świadków i zakładników. Lustruj drzwi w celu wytropienia podejrzanych - kiedy znajdziesz któregoś z nich, od ciebie będzie zależało, co z nim zrobisz. Gdy ja grałem w tę misję, podejrzani strzelili do mojego człowieka, kiedy wszedłem, skradając się. Był on w pokoju, do którego udało mi się wejść. Musiałem zneutralizować podejrzanego. Jeśli to możliwe, postaraj się wziąć do żywcem. Uważaj na prawnika. To on jest teraz podejrzanym i przeważnie stara się zbiec. Złap go i aresztuj. Gdy aresztowałeś lub zneutralizowałeś wszystkich podejrzanych, a zakładników ocaliłeś - oznacza to koniec misji.

DOWÓD:

Komórka (oskarżonego lub gdzieś w pobliżu) i broszurka.

Misja 14 - Assassination in the park

CEL:

Pewnego niedzielnego popołudnia przybywa major, żeby wygłosić mowę w Griffith Park. Chodzą pogłoski, że nadciąga też w to samo miejsce skrytobójca, a zatem zostaje wezwany SWAT, aby utrzymać spokój.

STRATEGIA:

W tej misji musisz się posłużyć od jednego do pięciu „elementami". Postaraj się nie spłoszyć przypadkowych widzów. Aby odnaleźć podejrzanych, możesz posłużyć się K-9-tkami. Rozmieść swoich ludzi po parku. Przemów do wszystkich i aresztuj podejrzanych. Kiedy major ma właśnie zacząć swoje przemówienie, uważaj na snajperów. Kiedy jeden z nich zaczyna strzelać, prawdopodobnie jedynym wyjściem jest zabicie go lub zneutralizowanie, aby uniknąć niepotrzebnej rzezi wśród cywilów. Mimo wszystko staraj się aresztować tak wielu terrorystów, jak to tylko możliwe. Za wszelką cenę major musi pozostać przy życiu. Możesz wezwać helikopter, aby mieć pewność, że teren będzie lepiej rozpoznany. Uważaj na jednego lub dwóch mężczyzn, którzy będą starali się wbiec, zastrzelić majora, a następnie zbiec. Z pewnością doskonałym wyjściem jest postaranie się, aby koło majora przebywał jeden z twoich „elementów". Pamiętaj - jeśli to konieczne, musisz użyć swojej zabójczej broni, aby zapobiec morderstwu. Uważaj na snajperów (jest ich dwóch lub czterech), a także na kolejnych dwóch lub trzech terrorystów, którzy krążą wokół. Kiedy aresztowałeś wszystkich podejrzanych (lub ich zneutralizowałeś) - misja zostaje zakończona. Sukces osiągasz tylko wtedy, gdy major uchodzi z życiem.

DOWÓD:

Broń snajperów i obecność majora.

Misja 15 - Metro Station

CEL:

Szef jest w swoim biurze, prasa robi z nim wywiad. Zaraz za moment słychać strzały z broni. Markossian dostaje się na PA, wystarczająco długo, aby donieść o ataku na metro. Obroń metro i ludzi, którzy się w nim znajdują.

STRATEGIA:

Tym razem nie idziesz do okna wyboru rekrutów, tylko od razu wpadasz do akcji. Dla tej misji zostaje powołanych pięciu „elementów". Szef teraz też znajduje się w grze jako jednoosobowy element. Za wszelką cenę musi on przeżyć. Musi być odpowiednio wyposażony, ponieważ jego Colt niezbyt da sobie radę z pancerzami, w które ubrani są terroryści. Twój priorytet tutaj to obrona szefa. Następnie musisz obronić ludzi z wiadomości - ocal ich, a jeśli to możliwe - wyprowadź ich na zewnątrz. Teraz to już tylko kwestia wyczyszczenia pomieszczeń i aresztowania lub zneutralizowania podejrzanych. Uważaj na pułapki. Nieoczekiwanie pojawia się major, machając bronią palną. Spróbuj go aresztować, ale on znienacka oddaje strzały do oficerów, zatem musisz go unieszkodliwić - zrań go, ale go nie zabijaj, ponieważ jego śmierć oznacza koniec gry. Kiedy już aresztowałeś (lub unieszkodliwiłeś) wszystkich podejrzanych, kończysz swoją przygodę. Gra ukończona. Żeby skorzystać z wyjaśnienia całej fabuły, musisz mieć zebrane wszystkie dowody, szef ma być żywy, przetrwać musi też major.

DOWÓD:

Obecność majora

Gratulacje, ukończyłeś z powodzeniem grę w misjach SWAT!

Kampanie terrorystów

Misja 1 - Indoctrination

CEL:

W tej pierwszej misji treningowej spotykasz Basho, lidera Five Eyes. Tutaj twoi terroryści są wyposażeni w ślepaki oraz granaty ogłuszające. Twoim celem jest nauczyć się, jak chwytać jeńców i powstrzymać oszukaną ekipę SWAT.

STRATEGIA:

Najpierw wywołaj rekrutowanie „komórek" i wykonaj każde zadanie w tym okienku. W kampanii terrorystycznej przymusowe jest użycie kamizelek kuloodpornych i innych takich. Przejdź przez budynek i weź zakładników. Zaraz zobaczysz przybywających ludzi ze SWAT, którzy również zaczną przetrzepywać budynek. Odeprzyj atak SWAT-ów i weź tak dużo zakładników jak to tylko możliwe. Kiedy wszyscy z oszukanej ekipy SWAT zginęli (na niby) - misja się kończy.

Misja 2 - Trailer Park Training

CEL:

Ta misja treningowa zabiera cię na parking przyczep kempingowych, który znajduje się w rękach Five Eyes. Broń załadowana jest pięcioma nabojami. Cel misji polega na wzięciu wszystkich zakładników i udanej ucieczce z nimi.

STRATEGIA:

W tej misji przyda się od jednej do dwóch „komórek". Cóż, w sumie jest to rozrywka związana z pędzeniem prosto przed siebie, wpadnięciem do domu, wzięciem wszystkich jako zakładników i ucieczką. Pozostaje jeden problem - tym razem przybywa prawdziwa ekipa SWAT, aby utrzymać porządek. Aby ukończyć tę misję z powodzeniem, musisz ocalić wszystkie dzieci, albo Basho zawiesi wszystkich biorących udział w tej misji na czas trwania jednej misji. A to nie jest przyjemne... A zatem spróbuj wziąć dzieci jako zakładników i daj nogę, zanim SWAT się pokaże. Jeśli to konieczne, strzelaj w kierunku SWAT, aby ich powstrzymać. Misja się skończy, gdy wszystkim terrorystom uda się uciec.

Misja 3 - Gangster Armoury

CEL:

Dokonaj napadu na magazyn gangsterów. Wewnątrz znajdziesz ich arsenał broni i amunicji. Włam się, zabij strażnika i zwiewaj z tak dużą ilością broni jak to tylko możliwe.

STRATEGIA:

W tej misji musisz mieć jednego lub dwóch członków. Ostrzegam cię jednak, że jeśli nie odzyskasz żadnej broni, Basho zawiesi wszystkich biorących udział w tej potyczce na czas trwania jednej misji. Najlepsza taktyka to szybkie wpadnięcie, zabicie uzbrojonych gangsterów, zabranie broni i ucieczka. Ale upewnij się, że zabiłeś wszystkich gangsterów, bo gdy przyjdą gliny, możesz znaleźć się w pułapce - z jednej strony policja, z drugiej - bandyci, a ty pośrodku. Postaraj się, aby żaden z terrorystów nie zginął. Ucieczka konieczna z użyciem wszelkich środków. Ale przedtem musisz wykraść przynajmniej jedną skrzynkę broni.

Misja 4 - Busted

CEL:

Basho bardzo się zdenerwował, że pojawili się pewni terroryści, którzy rosną w siłę i sprzedają marihuanę. SWAT dostał informację o tym, gdzie się pola marihuany, i wyruszyli na poszukiwania. Ty ich musisz wyprzedzić i zniszczyć pola wcześniej.

STARETGIA:

W tej misji musisz posłużyć się jedną lub dwoma „komórkami". Ponieważ w szopie masz tylko jeden pojemnik z gazem, dobrze będzie wyposażyć twoich ludzi w dodatkowe puszki z gazem. Weź zakładników, jeśli chcesz, ale pamiętaj, że twoim najważniejszym zadaniem jest zniszczenie pola marihuany. Jedź tam, nie zwlekając i rozstaw przez całe pole puszki z gazem; następnie strzel w nie, aby wywołać zapłon. Jeśli chcesz, zapewnij sobie „ucieczkowy samochód", aby lepiej zorganizować sobie odwrót po wykonanym zadaniu, albo leć na krańiec ekranu. Uważaj - spotkasz tu całą chmarę glin, ale powinieneś sobie z nimi dość łatwo poradzić. Aby ukończyć tę misję w sukcesem, pole marihuany musi zostać zniszczone.

Misja 5 - Hospital Takeover

CEL:

Podczas misji „marihuanowej" została zraniona mała dziewczynka. Dante mówi, aby wziąć ją do ER, a on bierze na siebie całą odpowiedzialność. Postaraj się, aby dziewczynka dotarła do lekarza, a ukończysz z powodzeniem misję.

STRATEGIA:

Dla tej misji rekomenduję jedną lub dwie „komórki". Zabierz dziecko do szpitala. Rozpoznaj lekarza i weź go/ją jako zakładnika/zakładniczkę. Przenieś dziewczynkę i doktora do pomieszczenia. Jeśli udało ci się nie zranić nikogo, uwięź ich obydwoje, a doktor powinien zaopiekować się dzieckiem. No, część pierwsza ukończona. Teraz, prędzej czy później, dostaniesz telefon z CNT. Jeśli masz zakładników, możesz zażądać jedzenie, aby się nim z nimi podzielić, z nadzieją, że poczują do ciebie trochę sympatii. Możesz też powiedzieć, że chcesz pieniędzy, samochód do ucieczki lub zainteresowanie ze strony mediów. Gdy już dziewczynka zostanie opatrzona, wynieś się stąd szybko, biorąc ze sobą wszystkich zakładników, których posiadasz. Uważaj na mnóstwo ekip SWAT, które przeczesują budynek. Jeśli zacznie się strzelanina, nie pozwól, aby dziewczynka została zraniona. Aby

ukończyć tę misję z pełnym sukcesem, dziecko musi zostać opatrzone.

Misja 6 - Kidnapping Tammany

CEL:

Główny przemysłowiec, Samuel Tammany, ma być porwany za swoje zbrodnie przeciwko przyrodzie. Terroryści powinni włamać się do jego domu i uciec z nim.

STRATEGIA:

Posłuż się najlepiej jedną lub dwoma „komórkami". Szybko dostań się do domu. W drzwiach frontowych zainstalowany jest alarm, ale nie przejmuj się nim - nie powinieneś tu przebywać zbyt długo. Gdy już znajdziesz się w środku, odnajdź Tammany'ego, weź go jako zakładnika i wydostań się jak najszybciej to możliwe. Jeśli chcesz, możesz przywołać samochód do ucieczki, a jeśli zostaniesz przygwożdżony w domu, możesz zaproponować negocjację używając CNT. Przynajmniej jeden terrorysta musi uciec z Tammany'm. Jeśli tak się stanie - ukończyłeś misję.

Misja 7 - Ransom

CEL:

Basho wysłał do rodziny Tammany'ego żądanie okupu. Dokładnie o godzinie 14.00 następnego dnia prawnik Tammany'ego ma spotkać terrorystę z Tammany'm w kanionie. Ma być sam. Ale oto... niespodzianka! - oczywiście zjawiają się chłopcy ze SWAT. Komunikacja Basho nagle zanika. SWAT przybyli wcześnie. Aby z powodzeniem wyjść z opresji i szczęśliwie ukończyć misję, masz wymusić na Tammany'm wyznanie lub je nagrać, i uciec z tego nieprzyjaznego terenu.

STRATEGIA:

W tej misji powinieneś posłużyć się jedną lub dwoma „komórkami" Weź Tammany'ego jako zakładnika i przenieś się z nim na otwarty lub otoczony teren. Weź taśmę. Tego, kto ją trzyma, jak najszybciej wyprowadź stąd. Jeśli chcesz, wypuść Tammany'ego, aby dostać pieniądze z okupu, ale uważaj na snajperów, którzy zaczną strzelać, jeśli staniesz się zagrożeniem. Obecność snajperów sprawia dodatkowo, że właściwie niemożliwe jest pokonanie SWAT-ów w trakcie wymiany ognia. A zatem weź taśmę lub Tammany'ego i uciekaj. Aby szczęśliwie ukończyć tę misję, musisz posiadać taśmę lub zatrzymać Tammany'ego jako zakładnika.

Misja 8 - TV Station

CEL:

Przejmij kontrolę nad stacją telewizyjną i przekonaj szefa, aby odtworzył taśmę, zanim przybędzie SWAT i rozgoni was.

STRATEGIA:

Posłuż się w tej misji najlepiej jedną lub dwoma „komórkami". Wtargnij do budynku, biorąc zakładników. Odnajdź kierownika. Gdy się do niego zwrócisz, odpowie, że jest szefem. Zabierz go do jednego z pomieszczeń studyjnych i daj mu taśmę. Hmmm, nie wygląda na to, żeby chciał ją puścić i wydaje się, że jest raczej niewrażliwy na Stockholm Syndrome. Aby go przekonać, strzel w zakładnika i spróbuj dać mu taśmę jeszcze raz. Nooo, teraz lepiej. Uważaj, bo SWAT-owie zaczynają swoje podchody i spróbują się wedrzeć do środka. Jeśli musisz, spróbuj negocjacji. Strzeż się też strażnika, który włóczy się po korytarzu. Gdy już taśma zostanie nadana, zabierz swoich terrorystów w bezpieczne miejsce. Misja będzie wykonana tylko wtedy, gdy uda ci się wyemitować taśmę.

Misja 9 - Valley Vigilantes

CEL:

Basha chce, aby załatwić gang produkujący i sprzedający narkotyki. Zatem wtargnij do sąsiadów i przejmij gang narkotykowy.

STRATEGIA:

W tej misji przyda się od jednej do dwóch „komórek". Przenieś się do porzuconego domu i wyprowadź na zewnątrz członków gangu. Teraz, gdy już nie żyją, przejdź przez dom zabijając wszystkich ludzi z gangu; zbieraj też broń rozrzuconą wokół. Wyjdź na zewnątrz i wypatruj SWAT. Jeśli napotkasz jakiegokolwiek członka gangu, którego jeszcze nie załatwiłeś - zrób to teraz. Uważaj na gangsterów ulokowanych na niewygodnych pozycjach - są tak ukryci, że mogą strzelać do ciebie, podczas gdy ty do nich - nie. Najważniejsze jest, abyś odnalazł szefa gangu i go zabił. Kiedy SWAT się pokaże, możesz spróbować ich załatwić, ale pamiętaj, że priorytetem w tej misji jest rozprawienie się z gangiem. Udane zakończenie misji oznacza zabicie wszystkich gangsterów, włączając w to oczywiście ich szefa.

Misja 10 - College Recruitment

CEL:

Idź do college'u, aby zwerbować nowych studentów dla twojej sprawy. Musisz postarać się o nowy narybek złożony przynajmniej z trzech studentów.

STRATEGIA:

W tej misji najbardziej efektywne będzie użycie jednej do dwóch „komórek". Szybko przemieść się do środka i weź zakładników - dla każdego człowieka w danej „komórce". Daj każdemu zakładnikowi broszurkę. Nie strzelaj do żadnego z zakładników czy studentów. Do tego czasu CNT powinno dostarczyć ci na zewnątrz telefon do porozumiewania się z nimi. Idź i podnieś go. Zażądaj jedzenia, aby następnie podzielić się nim ze studentami. To pomoże dalej Stockholm Syndrome. Cały czas staraj się nawiązywać rozmowę ze studentami. Gadaj z nimi bez przerwy. Nie musisz ich ze sobą zabierać. Po prostu postaraj się, aby zostali wprowadzeni w stan Stockholm, a wtedy oni automatycznie zmienią się w interfejsie rekrutowania. Zatem, kiedy już ci się wydaje, że posiadają oni Stockholm Syndrome, spróbuj ucieczki. Jeśli chcesz, możesz przywołać samochód. Aresztowani terroryści wracają po dwóch misjach. Pamiętaj o tym, ponieważ być może poświęcenie któregoś z nich tutaj, aby wszystko dalej odbywało się już spokojnie i bez zakłóceń, jest grą wartą świeczki. Spróbuj uciec z tak wieloma terrorystami, jak to tylko możliwe. Gdy dojdzie do wymiany ognia, przede wszystkim osłaniaj studentów. To również pomoże Stockholm Syndrome. Aby misja zakończyła się sukcesem, do ekranu rekrutacyjnego do następnej misji musi przetrwać stąd przynajmniej trzech studentów. Basho powie ci, jak wielu przyszło.

Misja 11 - Loot, Shoot, and Recruit

CEL:

To jest zmaganie się przed ostatnią misja. Dante dzwoni, aby powiedzieć, że zakręcili studentów z college'u tak mocno, że zebrali się w lokalnym sklepie z różnościami. Wznieć zamieszki i spróbuj przeprowadzić indoktrynację studentów. Zbierz to, co zostało splądrowane.

STRATEGIA:

W tej misji najlepiej będzie, jeśli posłużysz się od jednej do trzech „komórkami". Przemów do tłumu i weź zakładników. Kiedy już ich masz, najlepiej jest zabrać ich dokładnie na tył mapy. Daj im broszurkę, a następnie zostaw, aby SWAT się nie wtrącił. Uważaj na uzbrojonych studentów, którzy mogą otworzyć ogień, zarówno do SWAT, jak i do ciebie. Jeśli nie ma innego wyjścia, zneutralizuj studentów, gdy tylko zaczną do ciebie strzelać. Uważaj na SWAT. Jest ich tu całkiem sporo. Rozłóż ładunki wybuchowe, jeśli uważasz, że tak będzie korzystniej, ale aby je przygotować, musisz użyć eksperta od materiałów wybuchowych, który je odpowiednio rozłoży. Zbierz wszystko z tego co pozostało z grabieży. Jeśli uda ci się zrekrutować przynajmniej trzech studentów, Basho nie powinien się zbytnio wściec. I w ten sposób zaliczysz też szczęśliwie misję.

Misja 12 - The Manifesto

CEL:

Basho mówi, że znowu nadszedł czas, aby zwrócić się do ludzkości. Napisał manifest, który chce wydrukować w LA Star Paper. Basho uważa, że jeśli jego terrorystom się uda, przekona bardziej opinię publiczną do Five Eyes. A zatem wyjdź z manifestem, znajdź redaktora Paper i przekonaj go do jego opublikowania.

STRATEGIA:

W tej misji najlepiej będzie, jeśli posłużysz się jedną lub dwoma „komórkami". Szybko przenieś się do budynku i weź zakładników. Odnajdź menadżera i weź ją jako zakładniczkę. Daj jej manifest. Hmmm, znowu. Ach, te media. Nie wygląda na to, żeby chciała opublikować waszą filozofię. Cóż, musisz załatwić, aby jednak przekonała się, że powinna. Niech pozostanie dalej zakładniczką, ale nie strzelaj w nikogo. Kiedy zadzwoni CNT, poproś o jedzenie. Kiedy zostanie dostarczone, daj je szefowej. Po pewnym czasie zdecyduje się wreszcie na wydrukowanie manifestu. Szybko weź paczki gazet i wynieś ją na zewnątrz, do czekającego na ciebie samochodu. W samochodzie może się zmieścić tylko taka ich ilość jak widzisz, więc zapakuj je i jedź. Zbierz wszystkie gazety, które jeszcze walają się w pobliżu i skieruj się w stronę wyjazdu. Uciekaj stąd. Jeśli SWAT zdecyduje się walczyć, ty również odpowiedz ogniem. Musisz zbiec przynajmniej z jedną paczką gazet z manifestem, aby zakończyć szczęśliwie tę misję.

Misja 13 - Ambush

CEL:

SWAT eskortują więźnia z Metro Station do Soledan Prison. Basho wydaje polecenie, abyś zastawił na konwój pułapkę i uwolnił więźnia. Daje ci instrukcje, jak to zrobić.

STARETGIA:

Powinieneś się tu posłużyć jedną-dwoma komórkami. Konieczne będzie wykorzystanie środków wybuchowych. A zatem wyposaż wykwalifikowanego eksperta od materiałów wybuchowych w odpowiednie „zabawki". Skieruj się w stronę drogi. Daj sobie tu spokój z braniem zakładników. Konwój nadjedzie z prawej strony ekranu, zatem zastaw ładunki wybuchowe dokładnie na drodze w pobliżu bramy. Umieść kolejne jeden lub dwa ich zestawy w małej odległości za pierwszymi (jakieś dwa, trzy centymetry) - szybko się dowiesz, dlaczego. Ukryj starannie swoich ludzi, aby znajdowali się w bezpiecznej odległości od ładunków. Kiedy ciężarówka transportowa zbliża się do pierwszej grupy materiałów wybuchowych, zdetonuj całe to żelastwo, gdy będzie nad nim - ciężarówka powinna się zatrzymać. Kiedy samochód policyjny zatrzyma się, a „elementy" SWAT-ów zaczną wyłazić ze środka, zdetonuj następną grupę środków wybuchowych - wrogowie zginą. Musisz dokładnie wymierzyć drugą eksplozję, albo więzień poniesie śmierć. Jeśli jeszcze jacyś gliniarze żyją, załatw ich ze swojej broni. Kiedy już uporałeś się ze wszystkimi, odnajdź więźnia i weź go jako zakładnika. Więzień musi przeżyć i być uwolniony (wzięty jako zakładnik), aby misja została ukończona z sukcesem i byś mógł kontynuować tę kampanię.

Misja 14 - Topanga Canyon HQ

CEL:

SWAT odkrył siedzibę główna Five Eyes. Basho oskarża Dante o kablowanie gliniarzom. Basho oddziela się od niego razem ze swoją prywatną armią, Cadre. Weź wszystkich lojalnych tobie terrorystów z Topanga Canyon. Zabierz ich do ostatniej misji.

STRATEGIA:

Tym razem nie ma interfejsu rekrutowania. Wiesz jak kierować sześcioma „komórkami", widzisz też, że teraz Dante jest sam jednoosobową „komórką". Jego bezpieczeństwo to dla ciebie najwyższy priorytet. W drugim rzędzie musisz zatroszczyć się o bezpieczeństwo terrorystów, którzy są po twojej stronie. Nie atakuj Basho ani jego Cadre. Niech idą. I tak spotkacie się znowu. Kiedy Basho już sobie poszedł, niech twoja „komórka" wyjdzie na zewnątrz i strzeże wejściowych drzwi, podczas gdy z innymi terrorystami będziesz się udawał na kraniec mapy. Z komórką, która pełni rolę strażników, powinno im się udać odpowiednio pogadać ze SWAT-ami, gdy inni terroryści pójdą.

Misja 15 - LAX

CEL:

Nie pozwól, aby Basho dostał się do prywatnego odrzutowca. Zrób to przy pomocy Dante i tak wielu lojalnych tobie terrorystów jak to możliwe.

STRATEGIA:

Odejdź od drzwi wejściowych. SWAT znajduje się dokładnie za nimi, mimo że nie próbują obecnie wejść do LAX. Przenieś swoich terrorystów z powrotem do sekcji T. Kiedy Basho zdecyduje się na ucieczkę, strzel w niego i zastrzel go. Zawsze chciałeś to zrobić. Teraz jego Cadre wpada w popłoch i rozpoczyna się trzystronna strzelanina pomiędzy tobą, Cadre i SWAT-ami. Z ekipą Cadre powinieneś sobie poradzić dość szybko - zabijesz ich bez problemu. Natomiast więcej kłopotów będziesz miał ze SWAT-ami. Musisz się bardzo starać. Niech Dante i pozostali terroryści, którzy ocaleli podczas starcia, rzucą się do odrzutowca - to ten, który swoim wyglądem nie przypomina niczego, co można by określić jako potężny odrzutowiec. Bądź ostrożny, ponieważ po drodze twojej ucieczki znajduje się kilku gliniarzy - jednak możesz się z nimi rozprawić w dość prosty sposób. Kiedy Dante i wszyscy terroryści, którzy wyszli cało z jatki znajdą się już w samolocie, misja dobiega końca. Aby ukończyć tę kampanię, Dante musi przeżyć.

Gratulacje!

Ukończyłeś grę w kampaniach terrorystów.

Ghostwriter, Ltd

Commandos: Behind Enemy Lines

PC

MP Productions/Eidos Interactive

...A to się porobiło! Druga część naszego przewodnika taktycznego po górkach i dołkach, jakie oczekują na nasze dzielne „psy wojny" w kolejnych zadaniach zaczyna się od pechowej (jak wieść gminna niesie...) TRZYNASTEJ misji... Gorzej już być nie mogło... :)) No nie - mogło! Na przykład wtedy, gdyby w ogóle tych zapisków nie było!...
...A - jeszcze jedno: wszystkie ogólne wskazówki z poprzedniej części nadal pozostają w mocy.

ZADANIE 13

• Dostępni komandosi:
Zielony Beret, Snajper, Kierowca, Płetwonurek, Saper;

• Wskazówki ogólne:
Ta misja jest - zdaje się - łatwiejsza i „szybsza", jeśli pozostawisz przy życiu trzyosobowy patrol;
I znowu - Zielony Beret zmuszony jest wykonywać najcięższą, najmniej wdzięczną robotę; z noszeniem ciężarów (ciał) na duże dystanse włącznie, tak by pozostawiać je niezauważalnymi...;
Nie zapominaj o pewnym „drobiażdżku" - po każdym strzale Snajper musi zostać na powrót ułożony na ziemi, albo...;
Nie musisz zbliżać się na niewielki dystans łodzią podwodną do Bismarcka, więc... po prostu podaruj sobie tę odrobinę luksusu i skróć drogę do punktu, w którym oczekują pozostali komandosi;

• Strategia misji:
No, znów się zaczyna! :)) Do dzieła tedy! ...Zielonym Beretem wespnij się po kamieniach, na pierwszy falochron. Możesz wyczyścić nim całe molo, czając się i atakując strażników znienacka (i - z przeproszeniem - od tyłu...) swym nożem. Wystrzegaj się jednak wrogiego spojrzenia patrolującego żołnierza po lewej! W tym samym czasie twój Płetwonurek powinien podpłynąć do grodzi i zaczekać tam na łódź patrolową, dzięki której będzie się mógł niepostrzeżenie prześliznąć przez bramkę. Podpłyń do rampy po twojej lewej, wpełznij na nią i zabij wartownika stojącego przy grodzi, w czasie gdy strażnik po drugiej stronie kanału odwraca się i kontynuuje swój patrol w bezpiecznym dla ciebie kierunku. Kiedy żołnierz wraca na swoje miejsce przy grodzi, wykończ go Zielonym Beretem i... w ten sposób pierwsze molo jest puste niczym rozdroża z szubienicą o północy!... (...no, są jeszcze Twoi...). Płetwonurkiem otwórz grodzie.

Następnym posunięciem będzie powrót Płetwonurkiem do pozostałych komandosów i przeprawienie Snajpera i Sapera. Desantuj ich po lewej stronie pierwszego molo. Wróć i „zrzuć" dokładnie w tym samym miejscu również i Kierowcę oraz - jakżeby inaczej - Zielonego Bereta. Następnie Płetwonurkiem popłyń do rampy po prawej, tej, która prowadzi do drugiej sekcji. Wykorzystaj skrzynię do ukrycia się za nią i poruszaj się naokoło, tak by stale być bezpiecznym przed wzrokiem strażnika po prawej. Oczywiście - wykończ go, gdy będzie on za skrzynkami wzdłuż wody, tak by drugi z żołnierzy nie był w stanie dostrzec ciała. Zabij również tego drugiego; tradycyjnie - wtedy gdy odwraca się i zaczyna oddalać.

Teraz czas na Snajpera. Zaopiekuj się nim strażnikiem w oddali, w momencie, gdy podejmuje swój krótki patrol i - co ważniejsze - jest całkowicie ukryty przed wzrokiem innych przez beczki. Zwróć uwagę, że nie jest niemożliwe, żeby trzyosobowy patrol spostrzegł ciało, więc... zrób to co najmniej poprawnie. Cięcie na Płetwonurka - on może już podpłynąć i zdjąć dwóch żołnierzy na molo po lewej. Tego pierwszego zdejmij w chwili, gdy odwraca się i zaczyna oddalać. To jednak nie wszystko, co jest ci niezbędne - zaczekaj do chwili gdy również i ten drugi zrobi to samo. Wtedy jednak poderwij się i kolejno, błyskawicznie zabij ich obydwu!... Teraz wróć do lewej rampy i załaduj na gumowy pokład pontonu Kierowcę i Zielonego Bereta. Przetransportuj ich na rampę obok ciężarówki, tam gdzie spoczywa już w pokoju dwóch (martwych) żołnierzy. Kiedy trzyosobowy patrol oddali się, ustaw (wykorzystując naturalnie zdolności Kierowcy) ciężarówkę z przodu wrót, tak by znajdujący się za nimi czołg nie mógł się przez nie przedostać. Możesz teraz zabrać go z powrotem do miejsca, w którym znajdują się pozostali i „zaprząc" go do obsługi działa. W tym samym czasie pozwól działać niezastąpionemu Zielonemu Beretowi...

Kiedy trzyosobowy patrol zacznie się oddalać, pełznij za nimi i ukryj obok skrzyń i worków z piaskiem. W momencie gdy będą przechodzić obok ciebie, prześliźnij się po lewej stronie skrzyni, a następnie - natychmiast - podbiegnij i wykończ nożem samotnego strażnika. Równie bez chwili zwłoki pochwyć jego zwłoki i skieruj się na północ. Zważając na to, by nie dać się spostrzec przez żołnierza patrolującego obszar obok zbiornika z paliwem, porzuć niesione ciało w jak najdalszym punkcie po prawej i za skrzyniami. Kolejnym krokiem będzie wykończenie tego, który przed momentem stanowił dla ciebie poważne zagrożenie. Aby jednak tego dokonać, musisz mieć pewność, że patrolu złożonego z trzech żołnierzy nie ma nigdzie w pobliżu. Wtedy podpełznij do punktu wysuniętego najdalej w lewo za skrzyniami. Teraz - dokładnie w chwili, gdy się on odwróci dopadnij go i wykończ nożem zanim zdoła wejść w pole widzenia wartownika po lewej...

Zwróć się ku północy. Dostosuj się do spojrzenia strażnika po lewej i w momencie gdy jego wzrok prześlizgiwać się będzie ku dołowi przebiegnij sprintem zza skrzyń do miejsca obok beczek. Wykończ (o tak!...) wartownika w momencie, gdy patrolujący strażnik kierować się będzie na południe. Wyczekaj w ukryciu, a następnie zabij go w chwili, gdy ponownie będzie szedł w kierunku południowym. Jak widzisz - dwóch kolejnych stało się dzięki temu naprawdę łatwym „odtylnym" celem... Zaraz po tym, podczas gdy trzyosobowy patrol idzie (również) na południe (ho, ho - żołnierze odchodzą na południe - zima będzie mroźna!... :)) ustaw Zielonym Beretem wabik za skrzynkami i beczkami nieopodal miejsca, gdzie trzech strażników strzeże łodzi podwodnej.

Zapakuj Sapera na ponton i skieruj się na północ. W tym samym czasie (a ściślej: w czasie gdy patrol będzie na południu - ... :)) włącz wabik i wykorzystaj stwarzaną przezeń sposobność do przemknięcia się pontonem obok rampy. Wyładuj zeń Sapera, a następnie ukryj łódź najdalej jak to możliwe na rampie. W międzyczasie Saper może umieścić jeden ze swych ładunków obok zbiorników paliwa i wrócić z powrotem. Dwóch stojących wartowników możesz wyeliminować z rozgrywki podrzynając im gardło od tyłu (zważając pilnie na pole widzenia!) i przenosząc ich zwłoki wprost na północ i zachód - za skrzynie. Powinieneś zmieścić się w czasie jednego patrolu!... Strażnik obok mini-Uboota jest do zdjęcia tradycyjną bezdźwięczną metodą; jego ciało zaś będzie kompletnie niewidoczne gdy ułożysz je na samym końcu molo. Teraz Zielonym Beretem otwórz północne grodzie.

Wykorzystując Płetwonurka i jego ponton, przetransportuj Sapera i Zielonego Bereta na rampę, na której oczekują pozostali, a następnie płyń z powrotem do mini-łodzi podwodnej. I teraz - clou programu! - Saper odpala podłożone ładunki, a zaraz potem Płetwonurek odpala dwie torpedy w Bismarcka i - natychmiast - kieruje się na południe - do rampy. W tym też czasie Kierowca wykorzystuje kaliber wielkiego działa i zmienia w wirujące w powietrzu strzępy łódź patrolową daleko na południu!... A następnie...? Otwórz grodzie, zapakuj wszystkich na „tratwę" i... udaj się wprost w południowo-zachodni narożnik mapy - do czerwonej boi!... Misja zakończona pomyślnie!

ZADANIE 14

• Dostępni komandosi:
Zielony Beret, Snajper, Płetwonurek, Saper, Kierowca;

• Wskazówki ogólne:
To zadanie tylko WYDAJE się niemożliwe do wykonania - w rzeczywistości JEST to jedno z najprostszych w grze!;
Wykorzystuj Snajpera do ściągania celów z... pokładu pontonu;
Rób dobry użytek z prawdziwego Daru Bogów (Twórców) - funkcji „wglądu w podgląd" przeciwników;
Po „przejażdżce" czołgiem po wyspie nie daj się uśpić pozornym spokojem (cisza po burzy...) - kilku wrogich żołnierzy wciąż może włóczyć się tu i ówdzie...;
Zapomnij o Zielonym Berecie w trakcie tej misji - w tym przypadku stanowi on jedynie dodatkowy bagaż indeed;

• Strategia misji:
Hohoho! Niewyraźnie to wygląda, nieprawdaż?! Twoi komandosi znajdują się na południowym zachodzie czegoś, co wygląda jak forteca nie do ugryzienia w żaden sposób. Nie dosyć na tym - to, co gorsza, forteca na wyspie, na której ty masz wylądować (jakoś), a twój Saper ma wysadzić wszystkie mieszczące się na niej stanowiska ogniowe. No i właśnie - jakoś wylądować, a przecież niezależnie od tego, w którym punkcie plaży wylądujesz - ZAWSZE jesteś widoczny jak na dłoni przez patrolujących WSZĘDZIE strażników... I to nie koniec - nawet bowiem jeśli wykorzystasz Płetwonurka i zdołasz podpłynąć niezauważony do brzegu, wielkość (rozległość) terenu uniemożliwia użycie go w roli zabójcy... Zwróć uwagę, że to są problemy, jakie napotykamy zanim na dobre zaczęliśmy myśleć o głównym zadaniu - wysadzeniu stanowisk. Gdzie nam jednak myśleć o tym - nawet nie jesteśmy w stanie wylądować... Ech! ...Nic tylko się pociąć...

A jednak! Naprawdę to co widzisz jest jedną z najłatwiejszych misji „na tyłach frontu"!... Zresztą - spójrz na długość solucji tego zadania - zajmuje ono - bezsprzecznie - najmniej miejsca ze wszystkich! I co?... No ale dosyć już - zatopmy zęby w tej - jak twierdzę - „bule z masłem orzechowym"!...

Otóż - nawet nie próbuj przeprowadzać desantu na plaży naprzeciw ciebie. Zamiast tego prześlizguj się krańcami mapy aż do krańcowego wschodniego jej brzegu, a następnie kieruj się - w ten sam sposób - ku północy - na samą górę. Jeśli będziesz wystarczająco ostrożny (i będziesz mieć ten przysłowiowy łut szczęścia) i „spleciesz" ruch pontonu z aktywnością strażników, jesteś w stanie osiągnąć północną krawędź mapy naprawdę bez trudu. Jeśli jednak nie udało ci się i czujesz, że po prostu nie da się uniknąć wpłynięcia wprost we wzrok któregoś z sentymentalnych, wpatrzonych w bezmiar wód błękitnych wartowników - nie przejmuj się, gdyż twój Snajper dysponuje właściwością, której do tej pory nie było potrzeby wykorzystywać - potrafi strzelać (celnie!) z łodzi!... Zdejmuj więc ostrożnie (i po cichutku) kolejnych wadzących ci przeciwników i... uparcie realizuj powyższe wytyczne.

Z północno-wschodniego narożnika mapy kieruj się (w podany wyżej sposób) na zachód. Zwracaj zarazem uwagę na to, byś - upojony mocą swego Snajpera - nie zapomniał o wykorzystywaniu możliwości podglądania spojrzeń przeciwników! Pamiętaj również o tym, że Snajper i jego kule staną się zbędne po wylądowaniu na powierzchni wyspy, więc... wal ile chcesz! :)) Celem tej całej szopki jest przerzucenie Kierowcy (tak, tak - właśnie Kierowcy!) na brzeg i... natychmiastowe wycofanie się na pełne morze, dokądś, gdzie nie będzie widoczny. Porzuconym Kierowcą zaś pełznij - unikając wszelkich strażników niczym morowej zarazy - wprost do równie samotnego... Panzer II! TAK! Oto najlepszy sposób, jakiego w ogóle można wymagać!... No! Teraz to dopiero będzie zabawa!

W skrócie: posługując się czołgiem, jesteś w stanie wykończyć niemal każdego Niemca na wyspie. Kiedy tego dokonasz - podłuż Saperem ładunki pod stanowiska ogniowe i wywal je wprost do płonącego piekła! Kiedy zaś wszystko, co powinno stanie się jeno wspomnieniem - wskakuj na ponton i spływaj wprost do czerwonej boi w południowowschodnim narożniku mapy! I... that'a all, folks!

ZADANIE 15

• Dostępni komandosi:
Snajper, Płetwonurek, Kierowca, Szpieg (gulp! - a gdzie Z.B.?!)

• Wskazówki ogólne:
Odprawa jest skopana - Generał nigdy nie opuszcza obozu!... - nie lubi, hultaj, spacerów;
Pamiętaj o tym wszystkim, czego zdążyłeś nauczyć się podczas wszystkich poprzednich (o rany - to już czternaście...) misji;
Zapomnij o Płetwonurku - najlepiej zaszyj go w jakimś bezpiecznym kąciku;
Nie baw się w porywanie ciężarówki - jedna zbłąkana kula i stanie się płonącym wrakiem... - twój Kierowca - również...:
...Jak najczęściej zapisuj stan gry!...;

• Strategia misji:
Zadanie piętnaste ma wszelkie predyspozycje, by móc z czystym sumieniem określić je mianem „najchłodniejszego" w całej grze! ...I zarazem - jednego z najbardziej wymagających!... Jego istotą jest wyeliminowanie „Kata Paryża" - oficera odpowiedzialnego za egzekucje członków francuskiego Ruchu Oporu (Allo allo? General Von Kinkelhoffen?! :)). Jeśli to groźnie zabrzmiało (no z wyjątkiem poprzedniego nawiasu...) - to tak miało właśnie być; jeśli bowiem żołnierze spostrzegą twą obecność, natychmiast wywiozą swego generała - co oczywiście i również natychmiast skończy twą misję. Bądź więc łaskaw być jak „najniewidzialniejszym" w trakcie wykonywania tej mokrej robótki. Ale... jest mały problem - być może zwykły bug - czyniący misję trudniejszą niż powinna być... Odprawa bowiem wskazuje wyraźnie, że najlepsza sposobność na dokonanie zabójstwa jest wówczas, gdy generał wychodzi na swój spacer, w trakcie którego przechodzi ścieżką naokoło głównego budynku dworku. I to jest właśnie ten problem - generał NIGDY nie wychodzi na ten spacer, pozostając wciąż w obrębie zachodniego dziedzińca dworu. To zaś implikuje warunek, że to TY będziesz zmuszony podejść do niego, na co najmniej zasięg karabinu snajperskiego! ...A to wcale nie należy do rzeczy łatwych!

No nic! Zastanowimy się nad tym za moment. Jak na razie jednak, oczywistością wydaje się konieczność zdobycia munduru dla Szpiega. Znajduje się on na podeście drogi ewakuacji na północnym zachodzie. Sztuczką (i sztuką) jest to, że należy wziąć go powoli, ostrożnie i unikając złapania za wszelką cenę. Ejże - bez obaw i zbędnego stresu! Po prostu zapisuj się co kilka minut i/lub po wykonaniu co ważniejszego posunięcia!... Zanim dostaniesz się w pobliże upragnionego munduru, będziesz zmuszony wykończyć Szpiegiem kilku pojedynczych strażników nieopodal miejsca twojego startu i ukryć ich ciała za „odwróconymi" pojazdami. Najlepszym sposobem na to jest dać się zobaczyć, a następnie - natychmiast - przyglebić i odczołgać się - oni podążą twoim śladem... Wykorzystując tę niecodzienną bądź co bądź technikę, jesteś w stanie wykończyć większość strażników podczas zadania. ...I to bez ryzyka ogłoszenia alarmu!... Kiedy oczyścisz sobie nieco teren, przemieść Szpiega do wypalonego budynku na zachodzie - i „zmień" jego status w twoją bazą wypadową. Oczywiście niezbędne będzie wykończenie i ukrycie ciał pobliskich strażników, ale cóż - c'est la vie (jak mawiają Szkoci...). Bądź jednak ostrożny, gdy po raz pierwszy zbliżysz się do budynku, gdyż: po pierwsze - jeden z żołnierzy wejdzie weń i rozejrzy się po zrujnowanym ex-wnętrzu (tak więc musisz zabić go po cichutku, kiedy stać będzie do ciebie plecami i ukryć jego ciało za rogiem); i po drugie... - niespodzianka - nie ma żadnego „po drugie"! :)) Teraz niezbędne będzie przedostanie się na północ (pełznąc przez większość „przedostawania się"!...). Kiedy podest przeciwpożarowy i stojący na nim wieszak na ubrania znajdzie się w zasięgu - nadejdzie czas na coś, co potomni określą jako „Bohaterskim Wspięciem Się Po Drabince i Pochwyceniem Munduru", zanim ktoś zdoła zorientować się o twojej obecności! Nie przejmuj się tym, że ktoś spostrzeże cię w ostatnim stadium BWSPDiPM - mundur „użyje się" w chwili zebrania... Użyj zestawu „ostatniej niemocy" na dwóch wartownikach na balkonie - wpierw tego patrolującego jego lewą stronę, a następnie tego u dołu drabinki. Kiedy obydwaj dostąpią zaszczytu oddzielenia się ducha od ciała (transcendentne przeżycie, nie ma co...) - innymi słowy: będą martwi niczym głazy - ostrożnie wespnij się po drabince i zabij pojedynczego żołnierza stojącego na dachu.

Nie wiem, czy zdajesz sobie sprawę, ale właśnie dokonałeś czegoś wielkiego - stworzyłeś idealny punkt snajperski! Dach ten znajduje się naprzeciw (na szerokość ulicy) dziedzińca; lepszego miejsca z tak łatwym „dostępem" do generała wręcz nie można sobie wymarzyć!... Oczywiście kolejnym „wielkim krokiem" będzie prześliźnięcie się Snajperem na zachód, a następnie na północ - na dach. W trakcie najlepiej jest wykorzystywać Szpiega do odwracania uwagi od „ślizgającego" i wspinającego się po obydwu drabinkach Snajpera. Znalazłszy się na dachu, natychmiast przypadnij do gle... jego powierzchni - tak byś uniknął przedwczesnego wykrycia. Kiedy zaś generał przejdzie w górny prawy narożnik dziedzińca (jedyny obszar, w którym go „widzisz") - weź głęboki oddech i... poślij mu pocisk prosto w czaszkę - jego samego zaś - wprost do piekieł!... W chwili gdy będzie padać, sam przypadnij do zbawiennego dachu, by uniknąć nawały ognia przeciwnika! ...Wprawdzie kilka kul może znaleźć do (w) ciebie drogę, jednak dzięki temu unikniesz sytuacji, gdy żołnierze zaczną tłoczyć się pod drabinkami z chęcią złożenia ci „uroczej" wizyty na dachu...

A więc - stało się! Pozory diabli wzięli! Śmierć generała wyzwoliła syreny alarmowe, z dworku wyroiło się mrowie (che, che) strażników... - słowem: na kilka minut zapanował kompletny Chaos!... Kiedy jednak alarm umilknie i całość się nieco uspokoi, nadejdzie coś znacznie bardziej niepokojącego - konieczność wykonania drugiej części zadania - mianowicie: wysadzenia dworu!... Cóż, łatwo się napisało, trudniej będzie wykonać... Podpowiedź - to wymagać będzie ustawienia Kierowcą („Kierowcem") bądź pojazdu pancernego, bądź ciężarówki przed budynkiem i wysadzenia go/jej w powietrze!... Problem jednak w tym, że jakakolwiek aktywność w pobliżu wschodniej części dworu znajdzie swój skutek w postaci kolejnych tabunów żołnierzy, co z kolei sprawi, że wykonanie zadanie stanie się więcej niż baaardzo trudne!...

Najlepszym wyjściem z tej sytuacji-niedo-pozazdroszczenia, jest dokonanie Kierowcą niemal pełnego obrotu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara - naokoło mapy: ze swej aktualnej pozycji na zachód, następnie północ i wreszcie - wschód - na cmentarz (swoją drogą - odpowiednie miejsce...). Jak na razie jednak - zwróć uwagę, że wielu z ogłupiałych żołnierzy możesz łatwo wykończyć Szpiegiem! ...I to w najprostszy z możliwych sposobów - za pomocą pistoletu! ...Ech, aż szkoda, że podczas tej misji Kierowca występuje BEZ tego przyjemnego pistoletu maszynowego... - teraz to on by się przydał, oj przydał... Torując sobie drogę na cmentarz (jak to brzmi...) zwracaj szczególną uwagę na miejsca, w których możesz bezpiecznie się kryć; przykładowo - na budynek po lewej od ciężarówki z paliwem... Kiedy zaś znajdziesz się na cmentarzu (...), przepełznij naokoło nagrobków i krypty, i znajdź sobie stosowne, zapewniające przewagę miejsce. Wystrzel kilkukrotnie, by zaintrygować strażników i wykańczaj ich jednego po drugim, gdy będą wyłaniać się zza rogu. Istnieją również niemałe szanse, na to, że na strzelaninkę „załapie" się trzech strażników z ulicy, więc... odczekaj i zrób swoje. Kiedy zaś cmentarz będzie czysty (a grupa mieć będzie łatwy dostęp do środka ewakuacji) zostaw swoje ślady we wschodniej części cmentarza, dokładnie na południe od twej pozycji.

...Mały przerywnik dla podkręcenia napięcia. Otóż - jeśli zastanawiasz się, co począć z Płetwonurkiem, podpowiem: NIC. Faktem bowiem bezspornym jest to, że jego obecność w miejscu, gdzie jedyną wodą są dwa baseny - jest co najmniej dziwaczna. Skutek? Jego zdolności są nie na miejscu, więc... trzymaj go w jego punkcie startowym, z dala od wszelkiego zamętu...

No i wracamy z powrotem wprost w ów wspomniany zamęt. Spójrz uważnie - na wschodnim dziedzińcu powinno znajdować się czterech żołnierzy: trzech patrolujących i jeden stacjonarny - stojący przy bramie; z licem skierowanym ku południu. Kiedy dostęp doń będzie pewny - wykończ go wstrzykując mu Szpiegiem truciznę w tętnicę szyjną i... oddal się w spokoju. Strażnicy spostrzegą wprawdzie leżące ciało i podbiegną doń - ha! co więcej: pokrzykując sobie „Alarm!" dla otuchy - ale... to nie będzie mieć żadnych skutków! Znudzą się więc i wrócą do przerwanego patrolowania. Kiedy zaś znajdą się w najdalej na południe wysuniętym punkcie swej marszruty, wykorzystaj swojego Szpiega do zwrócenia ich wzroku na południe, z dala od samochodu i dworu.

Teraz uwaga - jeśli wciąż pozostaje trzech strażników patrolujących uliczkę na północ od dworu - masz problem! Najlepszym jego rozwiązaniem będzie podpełznięcie Snajperem do najdalej na północ wysuniętej części dachu i wykończenie ich za pomocą karabinu gdy tylko znajdą się w jego zasięgu. Bądź pewien jednak, że twoje działanie pozostaje niewidoczne dla nikogo postronnego - jeśli zabijesz trzech strażników tylko po to, by trzech kolejnych wyszło z budynku... No cóż - to po prostu nie ma sensu.

Jeśli jednak całość będzie (już) odpowiednio „wyludniona", wpakuj się Kierowcą na dziedziniec, wskakuj w samochód i wjedź nim wprost na stopnie dworku. Wykonawszy to, czuj się w obowiązku wycofać naszego bohatera do punktu, w którym będzie bezpieczny. I teraz uważaj - oto bowiem co się stanie! Otóż kiedy któryś z twoich ludzi wsiądzie w jakikolwiek pojazd, staje się on (pojazd, nie człowiek) „skażony". Efekt jest niesamowity - każdy z wrażych żołnierzy będzie walić weń ze wszystkiego, co tylko posiada, nawet jeśli twojego komandosa już dawno w środku nie ma!... Zabawne... Ale i przydatne - w tej właśnie chwili widać jak bardzo. Wiesz już co robić - „uwolnij" strażników. Oni to - kiedy tylko zdążą się odwrócić - wykonają za ciebie resztę zadania: wygarną w samochód; ten zaś wyleci w powietrze, pociągając ze sobą sporą część budynku!... Tobie zaś pozostanie jedynie umieścić wszystkich w środku lokomocyjno-ewakuacyjnym (karawanie stojącej na cmentarzu - czarny humor...) i wywieźć ich z planszy! Reszta - jak mawiają - jest milczeniem...

ZADANIE 16

• Dostępni komandosi:
Snajper, Płetwonurek, Szpieg (znowu bez Z.B.?!?)

• Wskazówki ogólne:
Zadanie nietypowe - mało zabijania...;
Nie zapomnij przypadkiem o konieczności „układania" Snajpera po każdym wystrzale...;
Ani mi się waż czuć się zaszczuty - jeśli twoi komandosi znajdą się we właściwym miejscu o właściwej porze, misja jest całkiem prosta;
Pamiętaj o tym, co wyjaśnione zostało w poprzedniej misji - ani się waż (znowu!) wsiadać w pojazd, którym masz zamiar dokonać ewakuacji przed samiutkim końcem misji - w przeciwnym wypadku wrogowie zniszczą go!;

• Strategia misji:
Misja szesnasta wydaje się być wprost stworzona do rozegrania jej w kilka osób, w trybie współpracy! Powód? Nadzwyczaj prosty - jej celem jest wyeliminowanie (tak z gry, jak i życia) trzech wrogich inżynierów RÓWNOCZEŚNIE, tak by zapobiec wysadzeniu mostu. No i co? Zrozumiałe? ...Jeżeli jednak przypadkiem masz kłopoty z dobraniem sobie towarzystwa - nie przejmuj się; misja jest do wykonania także pojedynczo. Co więcej - jest łatwa, o ile twoi komandosi będą przez cały czas znajdować się o właściwej porze we właściwych miejscach...

Zaczynasz ze swą niewielką grupką komandosów zebraną i pozostawioną na wschodnim brzegu rzeki. Pierwszym zadaniem będzie przemieszczenie Szpiega na południe, do linek, na których rozwieszono ubrania i „przejęcie" stamtąd niemieckiego munduru. Kiedy przejeżdżać będzie pociąg, zabij pierwszego strażnika (od pleców strony ;)) i ukryj jego zwłoki za budynkiem. Gdy już tego dokonasz, przepełznij w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara wokół budynku i zaczekaj, dopóki pojedynczy strażnik nie rozpocznie swojego patrolu na zachód. Bezszelestnie przemieszczaj się - unikając wszelkich nie-

przyjemności - na południe i ukryj się w domu po lewej. Kiedy zaś trzyosobowy patrol skieruje się na południe, podąż ich śladem i pochwyć mundur z wieszaka. No, całkiem, całkiem!...

Kolejnym krokiem będzie przemieszczenie się Snajperem tą samą drogą, jaką przed momentem pokonał Szpieg. Aktualnie jednak będzie to o tyle prostsze, że Szpieg może dopomagać mu, odwracając uwagę co „niebezpieczniejszych" strażników. Pamiętaj - jak na razie nie ma potrzeby, by angażować się nadmiernie i próbować stawić czoła liczniejszemu wrogowi po rycersku!... Tak więc - posługując się parą Szpieg, Snajper doprowadź tego ostatniego w ciszy i względnym spokoju - zmierzając najpierw na południe, a następnie na zachód, gdzie przekroczy on tory - aż do punktu, w którym będzie mógł się zabunkrować - „zabójczy" punkt w najdalej na południe wysuniętym punkcie zachodniego brzegu rzeki - i... oczekiwać swej chwili.

Kiedy dokonasz i tego, misja stanie się przysłowiowym ciastkiem z dziurką (czy jakoś tak...). Bez chwili wahania wskakuj Płetwonurkiem do wody i płyń na wysepkę pośrodku rzeki - powinieneś umieścić go dokładnie na północ od detonatora. Uczyniwszy to, przebiegnij Szpiegiem przez most, skręć w lewo i skieruj się ku wodzie. Powinieneś umiejscowić go dokładnie pod mostem, na prawo od detonatora. Nie zastanawiaj się długo nad tym, dlaczego go nie widzisz - tak wbrew pozorom jest dobrze, gdyż z tego miejsca będzie on w stanie wykończyć inżyniera i pozostać niezauważonym przez innych Niemców.

Teraz, kiedy wszyscy znaleźli się na swoich pozycjach „myśliwskich", wykorzystaj zwielokrotnienie ekranów, tak by mieć ich jednocześnie na oku. Przełącz się na Snajpera - to on „wykona" swą śmierć jako pierwszy. Kiedy wokół panować będzie spokój, poślij nim kulę w czaszkę inżyniera dokładnie na północy wschód od niego i natychmiast przypadnij do ziemi! Natychmiast przełącz się na Szpiega, gdyż - zauważywszy śmierć Kamerade - drugi z inżynierów biec będzie w kierunku swojego detonatora. Kiedy znajdzie się on w zasięgu, zastrzel go z pistoletu. Wprawdzie powinieneś być bezpieczny pod mostem - o ile żaden z pozostałych strażników nie widział momentu strzału - jednak... mimo wszystko bądź ostrożny! To bowiem z kolei zaalarmuje dwóch kolejnych inżynierków na wysepce. Ty jednak bądź sobą - błyskawicznie wyskocz Płetwonurkiem z wody i kolejno użyj harpuna i noża, by posłać ich do Krainy Wiecznych (wietrznych?) Łowów, a następnie - równie błyskawicznie wskakuj z powrotem w zbawcze fale. Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, to możesz sobie pogratulować - cele zostały wyeliminowane, most stoi jak stał, a okoliczni strażnicy nie bardzo zdają sobie sprawę z tego, czego akurat dokonałeś!...

Od tego miejsca misja staje się odrobinkę... czasożerna, co jednak nie oznacza wcale - trudna. Przejdź Szpiegiem z powrotem przez most na wschodni brzeg rzeki i ustaw go dokładnie po prawej od ciężarówki - pojazdu ewakuacyjnego. Teraz wszystkim czego potrzebujesz jest „zagadanie" patrolującej grupy czterech strażników, tak by wszyscy znajdowali się po prawej stronie ciężarówki i w dodatku spoglądali na północny wschód. Podpełznij Snajperem za patrolującymi strażnikami, przez tory, aż w pobliże „zajętych" Szpiegiem żołnierzy, by mieć ich przed sobą (a oni ciebie - za plecami) i następnie jeszcze odrobinę na wschód (środek drogi jest niezłym miejscem...). Stąd poślij swoje cztery ostatnie pociski w czterech nieszczęsnych żołnierzy i następnie - niemal w chwili oddawania ostatniego strzału - padnij na twarz!... Ich nagłe zejście może sprawić, że inni strażnicy zainteresują się tym aktem nieuzasadnionej przemocy i zechcą go zbadać. Jeśli tak się stanie - wykorzystaj Szpiega do wykończenia ich od tyłu. Kiedy zaś teren po prawej stronie ciężarówki będzie bezpieczny - podpełznij tam Snajperem i cierpliwie poczekaj.

Kolejnym, łatwym do przewidzenia posunięciem będzie zapewnienie Płetwonurkowi bezpiecznego przejścia w to samo miejsce. Płyń nim na północny wschód do prawego brzegu rzeki i wyjdź z niej dokładnie w punkcie, w którym do niej wszedłeś. Stąd przemieszczaj się uparcie na zachód, a następnie - południe, dopomagając sobie w razie zaistnienia konieczności odpowiednią zdolnością specjalną Szpiega. Nie powinno sprawić ci trudności bezpieczne doprowadzenie go do ciężarówki, do Snajpera. Kiedy się tam znajdzie, dołącz do nich dwóch Szpiegiem i wskakuj na ciężarówkę. Moment, w którym wejdą do niej Snajper i Płetwonurek będzie sygnałem odjazdu i... siłą rzeczy - kolejnego zasłużonego happy-endu!...

ZADANIE 17

• Dostępni komandosi:
Zielony Beret (hoooray! - to takie jankeskie „hurra!" ;), Płetwonurek, Szpieg, Więzień (-owie)

• Wskazówki ogólne:
Użyj wabika, by „wywabić" strażników z obozu;
Nie pozwól złapać Zielonego Bereta - to bezsensowny pomysł i bezsensowna utrata najlepszego z psów wojny;
Mimo iż może wydawać się to nonsensem - jest absolutną koniecznością wybicie do nogi WSZYSTKICH strażników na północnym brzegu rzeki;
Pozostaw więźniów w ich „doku", dopóki nie będzie na tyle bezpiecznie, by mogli wychylić swe... łepetyny;
Upewniaj się, że wszystkie ciała są odpowiednio ukryte - jeden krzyk o alarm i masz kłopoty...;
Nie podchodź zbyt blisko południowego krańca obozu więziennego - wieżyczki mają naprawdę spory zasięg...;

• Strategia misji:
Misja siedemnasta jest czymś naprawdę wymagającym! Co więcej: sukces wymaga dokładnie takiego porządku działania jak przedstawiony... Jednak - nie przejmuj się - dopóki będziesz trzymać się wytycznych - wszystko będzie iść gładko, jak... Sam nie wiem.

Wiem natomiast, że zaczynasz „swymi owieczkami" w trawie po lewej od dużego usypiska kamieni. Pierwszym co winien jesteś zrobić, to... podczołgać się do rzeczonych kamieni jak najbliżej, by zapewnić sobie jak najlepszą osłonę. Wykorzystaj podwójny ekran, by widzieć tak twych komandosów, jak i grupę patrolujących strażników na wschodzie. Kiedy ci ostatni znajdą się daleko na wschodnim krańcu mapy, kierując się dalej na wschód - przebiegnij Zielonym Beretem na północ, do skalnej ściany i wespnij się po niej - przez cały czas zwracając baczną uwagę na wzrok żołnierza po prawej stronie drogi. Kiedy tylko znajdziesz się na górze, wyciągnij broń i zastrzel strażnika... Nie panikuj! Nawet jeśli zauważył ciebie i zdążył zawołać, byś się nie ruszał, wciąż możesz bez problemu wyjąć pistolet i po prostu go spożytkować! ...I jeszcze jedno - w tym momencie wydaje się uzasadnione przebiegnięcie Szpiegiem na wschód i odwrócenie uwagi patrolujących żołnierzy, tak by nie mogli oni przypatrzyć się Zielonemu Beretowi i jego tradycyjnie brudnej robocie...

Ten zaś... No cóż - ten jest w swoim żywiole: może czynić szkody!... Postrzelaj jeszcze przez chwilę, dopóki drugi ze strażników nie zainteresuje się nagłym ożywieniem atmosfery i nie podbiegnie w twoim kierunku. Zrób mu dziurkę w klatce piersiowej (aach - oddycha się jakby lżej...), kiedy będzie wybiegał zza kamienia. Uspokoiwszy nieco stargane zabijaniem na dystans nerwy, wybiegnij Zielonym Beretem i zabij NOŻEM (nareszcie!...) od tyłu stojącego wartownika, a następnie... wracaj biegiem za kamień! Kiedy zaś kolejny ze stojących strażników - ten na drodze - odwróci się - również zapoznaj go ze swym nożyskiem!... No, wszyscy pojedynczy stali się jedynie wspomnieniem (wyrzutem sumienia?)... Rozrywki dostarczać nam będą odtąd „jedynie" dwie grupy po trzech strażników każda. Istnieją szanse, że ich przedstawiciele wypatrzą leżące ciała i zainteresują się nimi, jednak... Najlepszym rozwiązaniem dla ciebie będzie unikanie półśrodków i... dumne skierowanie się wprost na nich! A co! Kiedy zaś będziesz już miał ich - całą szóstkę - w zasięgu - ukryj się za kamieniem (to taki fortel ;)) i strzel, by ich zaintrygować. Jeśli bogowie ci sprzyjają - nadbiegną, by to sprawdzić i... ustawią w jednej linii, jeden za drugim - jak na strzelnicy. ...Bo i to będzie strzelnica: odrobina szczęścia i masz ich na patelni, w momencie gdy będą wybiegać zza rogu! Hehehehe! Bam bam bam... ouch! Ano właśnie - może się przyTRAFIĆ, że i tobie się dostanie, jednak nie zwracaj na to uwagi - Zielony Beret jest w stanie wytrzymać kilka draśnięć!... Pamiętaj jednak, by uzdrowić go Szpiegiem przed ukończeniem misji!... Kiedy cały obszar będzie już „clear & wonderful", Zielonym Beretem „pstryknij" przełącznik zwalniający most i otwierający pole do manewru (i popisu) dla Szpiega i Płetwonurka.

Podpełznij Płetwonurkiem na północ, do brzegu rzeki, na prawo od mostu i tam wślizgnij się do wody. Teraz powinieneś popłynąć na północ ku drugiemu brzegowi, a następnie na wschód. Umieść się nim tuż obok młyna, jednak jeszcze nie wyłaź z wody! Jak na razie - zostaw go w tym miejscu - wrócisz do niego szybciej niż przypuszczasz...

Zielonym Beretem podejdź do muru obozu więziennego (oflag?) i postaw tam wabik. Kiedy go uruchomisz, kilku ze znajdujących się wewnątrz strażników powinno albo zapragnąć się z tobą zobaczyć, albo chociaż odwrócić się w twoim kierunku. Eksperymentuj z ustawianiem wabika - powinieneś uzyskać jak największą liczbę „emigrujących" z terenu obozu. Jako jednak że północna brama została zawarta na amen, będą oni kierować się dłuższą drogą, przez bramę południową i naokoło - to jednak jest dokładnie tym, czego potrzebujesz! Kiedy bowiem oni będą napływać, ty będziesz niwelował „imigrantów" po cichutku i... od tyłu. Miej w pamięci jednak, że nie wolno użyć ci broni palnej nigdzie w pobliżu murów obozu - to bowiem automatycznie wywoła alarm i sprawi, że do gry włączą się kolejni zawodnicy! ...Tony kolejnych zawodników... Twoim aktualnym celem jest wyczyszczenie północnej części obozu, tam gdzie umieszczono „boks" z więźniami; „wyciąganie" ich na zewnątrz sprawia, że zadanie to staje się całkiem do zgryzienia... Możesz nawet podpełznąć pod północną bramę i umieścić swój wabik właśnie tam - „wysysając" z trzewi obozu również i pojedynczego strażnika, jednak... Bacz jednak pilnie, by nie „zgubić" tam tego cennego urządzonka!

Teraz uważaj - odprawa zaleca dość dziwny sposób dostania się do obozu - poprzez poddanie się Zielonym Beretem trzem patrolującym strażnikom na południe od więzienia. I... to rzeczywiście działa - tyle tylko, że... No cóż - nie sądzisz, że może on być bardziej użyteczny aktywny niż „uziemiony" w klatce? Ano właśnie. Zapomnij więc o tym pomyśle i Szpiegiem otwórz... północną bramę, po czym pomóż Zielonemu Beretowi wykańczać pozostałych przy życiu żołnierzy! Najlepszym sposobem wydaje się być wykorzystanie całej grupy - Szpiega jako tego, który zagaduje i odwraca wzrok, Zielonego Bereta i Płetwonurka natomiast... wiadomo! Pamiętaj jednak, by kryć ciała „powalonych wrogów" - ważne jest, by nie można było ich dostrzec, albo... ALARM!

Kiedy wszyscy strażnicy w północnym sektorze obozu staną się „nie-niebezpieczni", możesz rozpoczynać ratunkową część misji! Po pierwsze - wybiegnij Szpiegiem przez północną bramę, machaj w lewo aż do małego mostka; tam „puknij" przycisk, by go podnieść i zabezpieczyć się tym samym przed jego przekraczaniem. Kiedy z tym skończysz - przejdź nim na północ, na drugą stronę rzeki po drugim, dużym moście.

Ano właśnie - jako się rzekło, sam fakt, iż północna część obozu jest pusta, nie przesądza o powodzeniu ucieczki - pamiętać musisz o północnej części mapy. I powtarzam - dopóki tam dychać będzie choć jeden strażniki - non passarant! A teraz do rzeczy - zacznij „wielkie porządki" i uparcie przedzieraj się ku wschodowi. Używaj Szpiega, by odwracać uwagę zagrażających ci w jakiś sposób strażników, i Płetwonurka, by po cichutku ich wykańczać. Nie zapomnij również o konieczności ukrywania ciał - przykładowo: za wielkim usypiskiem kamieni na północ od młyna. I ponownie - nie używaj broni palnej - palba stanie się przyczyną alarmu, to zaś z kolei sprawi, że naraz wszędzie pojawi się niewyobrażalna liczba wrażych żołnierzy!... Ta część misji jest niesamowicie czasochłonna, jednak - równie niezbędna - jeśli teraz zawiedziesz i nie wyczyścisz zupełnie tej części planszy - cała dotychczasowa robótka pójdzie się... stanie się bezsensowna! Kiedy zaś rozkręcisz się nieco - nie zapomnij wykończyć Szpiegiem żołnierza w gnieździe karabinu maszynowego - na jego nieszczęście jego śmierć jest wyjątkową koniecznością.

Kiedy już wszyscy „północni" strażnicy będą gryźć glebę (metaforycznie - oczywiście - rzecz ujmując), możesz zacząć to, po co tu przybyłeś - uwalnianie więźniów. Zielonym Beretem otwórz bramkę ich „klatki" i użyj głównego więźnia, by wywołać stamtąd wszystkich pozostałych. Wyprowadź ich wszystkich na zewnątrz, na lewo od północnej bramy i... przygotuj się na coś extra! Zwróć uwagę bowiem, że ponton twojego Płetwonurka jest zbyt mały, by przewieźć wszystkich więźniów naraz, więc niezbędne staje się rozwiązanie w stylu Mostu na Rzece Kwai - sforsowania go!... I wprawdzie dzięki twoim staraniom cała północ jest czysta (ha - a widzisz?...), ale wciąż pozostają dwa znaczące zagrożenia: strażnicy z południowej części obozu i bunkier na prawo od północnej bramy. Problem? Może... Oto jednak jego rozwiązanie. Zielonym Beretem podnieś beczkę w obozie i ustaw ją dokładnie obok bunkra. Następnie wróć do obozu i idź wprost do bramy prowadzącej do południowej części obozu. Zwróciłeś pewnie uwagę na to, że tuż obok niej jest platforma z kilkoma zbiornikami paliwa. Kiedy będziesz bezpieczny (zwracaj baczenie na pojedynczego patrolującego żołnierza w południowej części), wespnij się na platformę i odkręć zbiornik: wylewająca się ropa natychmiast utworzy uroczą, nieekologiczną kałużę. Teraz zejdź i ustaw się obok (nie w!...) kałuży i... wypal w nią z pistoletu! Oczywiście całość natychmiast zmieni się w ogromną ścianę ognia, która - ano właśnie... - zapobiegać będzie skutecznie przedostawaniu się strażników z tamtej części w tą „twoją". He - jasnym jest zapewne, że twoja akcja wywoła natychmiastowy alarm i związane z nim pospolite ruszenie. ...Spójrz - kilku z przeciwników nawet podejdzie na tyle blisko do ognia, że... spłonie w nim - cóż za poświęcenie dla sprawy... Bądź jednak ostrożny - ogień wprawdzie zapobiega migracjom, jednak nie blokuje kul i może się zdarzyć, że któraś z głośnym mlaskiem utkwi w ciele Zielonego Bereta! Najwyższy zresztą czas wyprowadzić go stamtąd, ustawić w bezpiecznej odległości od bunkra i... strzelić w beczkę!

Ostatnie zagrożenie usunięte. Nie pozostaje zatem nic innego jak zwinąć manele i kurcgalopkiem udać się w północno-zachodni narożnik mapy. Tam zaś wpakować całą „wycieczkę" w cię-

żarówkę i... do domu! Odpocząć! ...Aż do następnej misji. :)

ZADANIE 18

• Dostępni komandosi:
Zielony Beret, Płetwonurek, Saper, Kierowca;

• Wskazówki ogólne:
Pamiętaj by wykorzystywać osłonę (zasłonę) przejeżdżającego pociągu, kiedykolwiek to możliwe;
Zniszczenie torów kolejowych zablokuje pociąg w tym miejscu aż do końca misji - bądź więc przewidujący;
Nie marnuj granatów Sapera - zachowaj je na pojazd opancerzony, bunkier i każdą z dużych grup, jakiej chcesz się pozbyć;
Przypominam - Płetwonurek umie wprawdzie zabijać po cichu, lecz nie potrafi ukrywać ciał...;
Mimo że już raz ukończyłeś misję w tym terenie - nie daj usnąć swej czujności, gdyż rozmieszczenie przeciwników nieco się zmieniło...;

• Strategia misji:
Bez zbędnych wstępów: Zielony Beret powinien przepełznąć na prawo od swej pozycji, a następnie w górę do muru po lewej od odwróconego strażnika. Kiedy patrolujący, kierując się na południe, będzie cię mijać, wybiegnij i zabij pojedynczego, stojącego wartownika, którego mija poprzedni, a następnie wykończ i jego samego. Zwróć uwagę jednak na to, by zestawić się w czasie z dwuosobowym patrolem wokół kwatery dowodzenia i pojedynczym strażnikiem na lewo od twej początkowej pozycji! Ukryj obydwa ciała w narożniku za ścianą, za którą się czaisz i... pozostań tam! Teraz Płetwonurkiem zdejmij strażnika patrolującego obszar po lewej, w chwili gdy będzie się on oddalał; przy czym spróbuj ułożyć go do snu wiecznego za ścianą, tak by nie było potrzeby przenoszenia ciała. Jeśli jednak będziesz miał problemy ze strażnikiem, który - jak mniemasz - odwracając się spostrzeże leżące ciało - możesz Płetwonurkiem odczołgać się za mały murek po lewej tuż po tym jak Zielony Beret. On będzie umiał prześliznąć się za strażnika i wyeliminować go zanim spostrzeże ciała... Następnym kroczkiem będzie - również Zielonym Beretem - wykończenie strażnika pomiędzy dwoma murkami i ukrycie jego zwłok za murem po prawej.

No - to było by na tyle z rzeczami średnio trudnymi. Teraz nadszedł czas na te... „skomplikowańsze". Takie bowiem właśnie jest zabicie strażników w środku. Musisz obserwować zarazem strażników patrolujących drugą krawędź mapy, wóz opancerzony i trzyosobowy patrol po prawej - banał, nieprawdaż? :) Kiedy trzech strażników będzie oddalać się od ciebie, a dwaj żołnierze miną cię zmierzając w lewo, a następnie w górę, Saperem umieść pułapkę w takim miejscu, by złapał się w nią pierwszy ze strażników. W międzyczasie Płetwonurkiem ustaw się za lewą ścianą, blisko ścieżki, którą przechodzą strażnicy. Kiedy tylko cię miną, wybiegnij i zabij tylnego strażnika harpunem dokładnie na moment przed wlezieniem w pułapkę tego pierwszego. Zmieszczenie się w czasie jest trudne, jednak... jesteś w stanie tego dokonać!... Natychmiast wybiegnij i przenieś każde z ciał na lewą stronę lewego muru (patrząc w stronę zbombardowanego czerwonego czołgu, ciągnika czy cokolwiek to jest...). Całość będzie wymagać szybkości i... szczęścia, gdyż w trakcie swej aktywności możesz zostać zaskoczony przez „kumpli" łażących po drodze po przeciwnej stronie mapy. Spróbuj wychwycić momenty, w których ich wzrok może cię złapać i... „zastawiaj" się przed nim tarczą z budynków.

Teraz znów pora na Zielonego Bereta - może on bez problemu wykończyć pojedynczego strażnika po prawej w chwili gdy zacznie on odchodzić - masz na to sporo czasu: co najmniej dopóty, dopóki trzech żołnierzy jest daleko od ciebie ;). Zanim podniesiesz ciało, ułóż wabik na lewo od ścieżki, którą się poruszał - naprzeciw budynku. Następnie dźwignij ciało i porzuć je przy poprzednim - za murem znajdującym się po prawej. Kiedy patrol, kierując się na północ, będzie mijał to miejsce, włącz na moment wabik. Pamiętaj jednak, by niemal natychmiast po tym jak go usłyszą go zdezaktywować!... Oni zaś zmierzając do źródła dziwnych hałasów ustawią się w pojedynczą linię. Użyj harpuna, by zabić ostatniego z nich, następnie zaraz po tym jak działko się przeładuje - strzel w środkowego (czy raczej kolejnego ostatniego...) i wreszcie - zabij pierwszego nożem. Zielonym Beretem zbierz wabik.

Kierowca i Saper (lub jakichkolwiek dwóch komandosów) powinni popełznąć w lewo i odszukać małą kupkę (z przeproszeniem...) kamieni, obok której przechodzi trzyosobowy patrol. Znajdź również rejon, w którym będziesz niezauważalny, i co za tym idzie - bezpieczny, gdy będą cię mijać. Kiedy to uczynią - podnieś się, wybiegnij za nich i obydwoma otwórz ogień! Przebrzmią strzały, nie zabrzmi alarm... Che, Che! Próbuj jednak dokonać tego masowego morderstwa jak najdalej na południe w ich patrolu, tak byś mógł mieć pewność, że inny trzyosobowy patrol - ten po lewej - nie jest w stanie cię spostrzec. A jeśli już o nich mówimy... Dwoma lub trzema „chłopcami" przepełznij do miejsca, gdzie droga opuszcza mapę (poniżej dużej czerwonej strzałki na mini-mapce) i zaczekaj. Kiedy zaś pojazd opancerzony znajdzie się na jednym z krańców drogi swego patrolu, nadjeżdżać będzie pociąg, a trzyosobowy patrol oddalać się będzie od twych ludzi, zmierzając w kierunku beczek - wybiegnij wszystkimi i zasyp ich pociskami!... Następnie wracaj w swoje „leże". Stojąca ciężarówka będzie skutecznie blokować pole widzenia pięcioosobowego patrolu, a pojazd pancerny nie może spoglądać na tak duże odległości...

Teraz czas na ostrą zabawę! Saperem podpełznij do kamieni w narożniku drogi i staraj się pozostawać raczej po przeciwnej stronie pojazdu. Niedługo jednak - kiedy zbliży się na wystarczającą odległość, rzuć weń granatem i ciesząc się myślą o dobrze wykonanym obowiązku - wróć na poprzednie miejsce. Eksplozja zaintryguje dwóch najbliższych żołnierzy, którzy jednak bardzo szybko znudzą się ogniskiem i wrócą do swych własnych problemów. Jeśli zaś udało ci się zabić trzech strażników z patrolu najdalej jak tylko można po lewej - we właściwym miejscu, również i pięcioosobowy patrol - nie dostrzegłszy niczego - wróci do swych spraw.

Aby zdjąć dwóch strażników patrolujących teren po drugiej stronie torów, Zielonym Beretem umieść wabik po lewej stronie kamienia, który obchodzą. Zauważ, że za każdym razem obchodzą go, zaczynając od różnej strony. W tym też czasie Płetwonurkiem ukryj się za kamieniami rozmieszczonymi wzdłuż drogi. Użyj wabika w czasie jednej z ich wycieczek, by postawić ich na baczność w kierunku północnym - w kierunku torów kolejowych. Uwaga akcja! - Płetwonurek wybiega, posyła harpun w jednego z nich, drugiego zaś wykańcza własnoręcznie!... Teraz masz do wyboru - albo próbować ukryć ciała przy pomocy Zielonego Bereta, albo - po prostu - ukryć... Płetwonurka po południowej stronie kamieni, obok których posłałeś tamtych dwóch nieszczęśników na łono Abrahama (a to dobre - Aryjczyków na łono Abrahama...). Strażnikiem z północy, tym zza zasieków nie musisz się przejmować - on wprawdzie ominie je i przybiegnie obejrzeć ciała, lecz nie będzie krzyczał o pomoc i - siłą rzeczy - takowa nie nadejdzie! Możesz więc spokojnie przemieszczać się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara i zaskoczyć go od tyłu, gdy będzie przyglądał się zwłokom... Hm, no tak - osobiście uważam drugi sposób za lepszy - błyskawicznie i dość łatwo pozbywamy się kolejnego strażnika. Czy są pytania? :)

Jako że nie widzę - zajmijmy się kolejnym punktem zadania. Zielony Beret powinien zebrać swój wabik i skierować się na południowo-zachodnią stronę domu obok torów prowadzących do budynku stacji. Obserwuj uważnie dwóch patrolujących strażników na północy i w chwili gdy oddalą się, dobiegnij i wykończ strażnika patrolującego teren przed budynkiem. Złóż jego ciało (i kwiaty) po południowo-zachodniej stronie domu. W momencie gdy stanie się to bezpieczne, wślizgnij się do budynku przez jego południowo-wschodnie drzwi. Zaczekaj tam dopóki nie nadjedzie pociąg, a obydwaj strażnicy będą odwróceni i załatw tego po lewej stronie (tego, którego patrol przebiega wzdłuż torów) niemal natychmiast po tym, jak tylko się odwróci. Pochwyć jego ciało i ułóż je przy poprzednim.

Teraz umieść wabik z przodu domu; sam zaś wróć na jego południowo-zachodnią stronę. Uruchom go kiedy drugi z patrolujących strażników znajdzie się na tyle blisko, by go usłyszeć (uważaj jednak by nie umieścić go zbyt daleko na północ - wtedy bowiem hałasem może zainteresować się również stojący wartownik...). Wyłącz go natychmiast, gdy go usłyszy i zaczekaj na niego. On zaś - nieszczęsny - nie wie jeszcze, że ciekawość to pierwszy stopień do piekła. Jeszcze... - wybiegnij i zabij go! Możesz spróbować tej samej sztuczki - tym razem ze wspomnianym już stojącym w roli ofiary, albo też - po prostu - podczołgać się za niego, wyczekać chwili gdy będziesz bezpieczny przed wzrokiem patrolującego platformę dworcową - wykończyć go i zaciągnąć jego ciało na południe!

Teraz wszystkim czego potrzebujesz będzie przemieszczenie swojego Zielonego Bereta tak daleko na prawo i na północ jak to tyko możliwe bez ryzyka spostrzeżenia przez strażnika stojącego na platformie. Kiedy nadjedzie kolejny pociąg, a spojrzenie strażnika ześlizgnie się z ciebie i podąży ku południu, podnieś się i sprintem dopadnij i wyeliminuj go z gry zanim zdąży zwrócić na ciebie swój wzrok po raz wtóry. Przeczołgaj się za końcem składu i skieruj się za kamienie, gdzie strażnik daleko na prawo nie będzie mógł cię ujrzeć. Pełznij naokoło niego kiedy zmierza w prawo i... ucisz go na zawsze. Musisz mieć również świadomość, iż wymagane jest od ciebie wyłączenie z zabawy dwóch kolejnych żołnierzy - jednego stojącego za stacją i spoglądającego na rzekę i kolejnego - patrolującego platformę - dokładnie w ten sam sposób. Zaczekaj dopóki żołnierz odbywający swój patrol wzdłuż torów na południe nie odwróci się, wybiegnij i załatw go od tyłu, a następnie przenieś to co z niego zostało na stronę stacji, gdzie nie będzie go można spostrzec.

Po załatwieniu tych dwu, zrób to samo ze strażnikiem stojącym na platformie - najpierw biegnąc z południowego zachodu, gdzie odwraca się patrolujący żołnierz, a następnie dobiegając do niego w momencie gdy jego wzrok będzie prześlizgiwać się z lewa na prawo. I wreszcie - możesz wykończyć dwóch pozostałych w czasie gdy patrolujący ponownie zmierzać będzie na południe w jednej szybkiej akcji - zabijając najpierw tego stojącego, a następnie tego patrolującego.

Kolejny krok - zabranie łodzi - jest rzeczą łatwą dzięki średnio odpowiedzialnemu zachowaniu strażników. Zatem: Płetwonurkiem podpłyń do samotnego strażnika patrolującego górną prawą stronę niewielkiego półwyspu. Zaczekaj dopóki dwóch strażników patrolujących wahadłowo z zachodu na wschód obróci się na zachód i wtedy wykończ go od tyłu (przy czym nieistotne, w którym kierunku jest zwrócony...). To wprawdzie sprawi, że każdy przeciwnik w najbliższej okolicy podbiegnie, by zbadać przyczynę nagłego „zasłabnięcia" strażnika, lecz... rozejdą się oni w moment później. Następnie możesz zająć się pojedynczym strażnikiem, kiedy inni będą odwróceni od was; w chwilę później załatw samotnie patrolującego strażnika po lewej i wreszcie - dwóch strażników - pierwszego za pomocą harpunu, drugiego - nożem.

Nie wskakuj jednak jeszcze do pontonu! Zamiast tego złóż go i zabierz, a następnie płyń z powrotem do wschodniego brzegu. Kierowcę przemieść w tym czasie na północ - wystrzegając się i omijając strażników w takim stopniu, w jakim tylko jest to możliwe. Jako jednak że będzie się on posuwać śladem Zielonego Bereta - swoistą przecinką - nie powinno być to bardzo trudne. Kiedy Kierowca dotrze do Zielonego Bereta, zaznacz ich obu i skieruj na zachód, na brzeg - tak, by mogli spotkać się z Płetwonurkiem. Jeśli pozostali jeszcze przy życiu jacyś strażnicy przy wodzie - po cichutku wyeliminuj ich Zielonym Beretem. Aktualnym celem jest bowiem całkowite „zabezpieczenie" brzegu i wody przed wpływami przeciwnika. Kiedy dokonasz tego - Płetwonurkiem nadmuchaj ponton, tak by on, Zielony Beret i Kierowca mogli wskoczyć na jego niestabilny pokład. Przepraw się przez rzekę płynąc na zachód, do miejsca, w którym znalazłeś „swój" ponton; następnie prześlizgnij się między dwiema wysepkami i dobij do brzegu. Błyskawicznie wyskocz z łodzi, złóż ją i... padnij na glebę!... Samym Płetwonurkiem zaś wskakuj z powrotem do wody i „wciśnij" się w maskę do nurkowania - tak jest bezpieczniej...

No, a teraz przewiń ekran w górny lewy narożnik i spójrz - podziwiaj swe wybawienie - cudowny (a przy tym iście nie do zdarcia) - Panzer II!... Ech... Jak się

do niego dobrać? Oto jak: zauważ, że na południowy zachód od twej aktualnej pozycji jest kilku strażników - tak stojących, jak i chodzących. Wykorzystując osłonę, jaką dają namioty, przebijaj się Zielonym Beretem ku dołowi - niejako w międzyczasie wykańczając strażników. Bacz na wszystko, bądź szybki i precyzyjny i przez cały czas bądź pewien, że zostawiasz ciała ukryte za namiotami. Jeśli uznasz to za niezbędne - wykorzystuj wabik, jednak pamiętaj, że na północy - odkryty i praktycznie bezbronny pozostał Kierowca: upewniaj się, że żaden z żołnierzy wroga nie jest w stanie go spostrzec. Kiedy brudna robótka Zielonego Bereta będzie się mieć ku końcowi, przerzuć błyskawicznie Kierowcę do czołgu. Jeśli powiedzie się mu to - noo, zabawę czas zacząć! Dla twojej wiadomości - Panzer II jest kompletnie niewrażliwy na jakiekolwiek „złośliwości" któregokolwiek z przeciwników w tej misji, więc... urządź - na całym zachodnim brzegu - krwawą łaźnię! Na początek jednak zajmij się (jeden strzał) stojącym na południe od ciebie SDKFZ 231. Następnie zetrzyj z powierzchni ziemi bunkier przy moście i gniazdo karabinu maszynowego znajdujące się na południowy zachód od niego. Dalej... jak uważasz. Kiedy jednak każdy żołnierz, każdy pojazd i każda budowla obrócą się - odpowiednio - w proch, strzępy, gruzy (możliwe kombinacje :)) przejedź czołgiem na południe, w kierunku wody, pod most. Z tego miejsca będziesz mógł wstrzelać się w wyspę pośrodku rzeki - w miejsce gdzie znajdują się ładunki twojego Sapera. Wytłucz wszystkich przebywających tam żołnierzy, a następnie wróć na północ - do podjazdu mostu. Wprawdzie nie jesteś w stanie strawersować mostu swą nową zabawką (cholerne metalowe bariery!...), lecz - ku pokrzepieniu serc - możesz zniszczyć pierwszy fragment mostu za pomocą działa! Wystarczy trafić dokładnie w miejsce gdzie znajduje się lewa dolna podpora, a cała lewa część mostu zwali się z hukiem! Kiedy skończysz i z tym - z żalem bo z żalem, ale wydobądź Kierowcę z czołgu i dołącz go do oczekujących cierpliwie Zielonego Bereta i Płetwonurka. Użyj pontonu, by przeprawić się całą trójką na drugi brzeg; gdy wylądujesz - przemieść Zielonego Bereta i Kierowcę na południe, w miejsce gdzie przebywa Saper.

Saper zaś... No cóż - nie sposób ukryć - to na niego przyszła pora! Jako zaś że wyspa pośrodku jest całkiem bezpieczna, Saper (który jest jedynym w aktualnym składzie drużyny komandosem zdolnym wziąć je) może bezpiecznie udać się po nie. Wykonaj nim drogę wprost przeciwną do tej, którą przed chwilą przeszli Zielony Beret i Kierowca - słowem: machaj do Płetwonurka. Ten bez problemu przeprawi go na wysepkę (płynąc wpierw na zachód, a następnie południe - by uniknąć strażników na południowym brzegu rzeki...), gdzie Saper podbierze „swe" ładunki. Kiedy tego dokonasz - wróć na ponton i - w dalszej perspektywie czasu - dołącz obydwoma do dwóch pozostałych na południowym brzegu komandosów.

Czas na ostateczną fazę planu. Zauważ, że dzięki temu, że czołgiem zniszczyłeś jedną z części mostu, masz jedną bombę „nieobstawioną"! Przepełznij Saperem na południowy zachód, wystarczająco jednak daleko od ciężarówki (pojazdu ewakuacyjnego), by nie mogła ucierpieć podczas eksplozji. Kiedy przejeżdżać będzie pociąg, umieść ją wprost na ziemi. Jeśli odpowiednio wyliczyłeś czas - natychmiast po przejechaniu pociągu grupa pięciu patrolujących strażników (lub pojedynczy stojący przed mostem - o ile w ogóle jeszcze żyje...) powinna cię spostrzec i nakazać ci zatrzymanie się. Tak czy owak - musisz zwrócić na siebie uwagę pięciu żołnierzy, a następnie - natychmiast po tym paść twarzą w piach, tak by nie mogli cię widzieć. Odpełznij na wschód tak szybko jak tylko możesz - pamiętaj, że masz „ogon"! Oczywiście celem jest podprowadzenie ich w miejsce, gdzie porzuciłeś bombkę; jeśli to zbożne dzieło się powiedzie - zdetonuj ją i tym samym - poślij kolejnych nazistów wprost do piekła!

Odtąd misja nie jest niczym innym jak domowym przedszkolem. Poruszaj się na południe, a następnie - tuż przy krawędzi mapy - na zachód. Przedostań się bezpiecznie w okolice bunkra i zniszcz go granatem. Jeśli pojedynczy strażnik po prawej wciąż stoi - nie przejmuj się: on może najwyżej odwrócić się i spojrzeć, jednak nie jest w stanie podejść. Poczekaj więc dopóki nie odwróci się na powrót na wschód, podczołgaj się niezauważony i zastrzel go. Teraz - kiedy po strażnikach pozostało jedynie wspomnienie - podłóż pozostałe dwie bomby pod most (pod podpory) i... wysadź go w powietrze!... Kiedy z nieba osypią się ostatnie szczątki - wskakuj na ciężarówkę i... to już koniec! ...Jak na razie.

ZADANIE 19

• Dostępni komandosi:
Zielony Beret, Snajper, Płetwonurek, Saper;

• Wskazówki ogólne:
Nie sugeruj się zanadto oficjalną odprawą;
Ani się waż nie doceniać psów! - one bez cienia wątpliwości wskażą strażnikom miejsce twojej bytności!...;
Pamiętaj, że potrzebujesz beczek, by skończyć tę misję - nie pozbaw się jedynej szansy pozwalając im eksplodować zanim zniszczeniu ulegną rakiety;
Rób dobry użytek z wabika;
Przedarcie się przez rzekę może być bolesne - upewnij się więc zawczasu, że wykończyłeś wszystkich strażników, którzy potencjalnie są w stanie cię namierzyć;

• Strategia misji:
Zaczynasz całą grupą za dużym usypiskiem kamieni, na zachodnim brzegu rzeki. Jako jednak że twoja pozycja nie jest najbezpieczniejszą z możliwych - pierwszą rzeczą jaką MUSISZ zrobić będzie... padnięcie na twarze!...

Teraz - zanim jeszcze poślesz Zielonego Bereta by czynił to w czym jest bez wątpienia najlepszy - rzuć okiem na pojedynczego strażnika po lewej. Użyj Snajpera, by go wyeliminować - dokładnie w momencie, gdy będzie mijał to usypisko - to sprawi, że nikt niepowołany nie będzie w stanie ujrzeć jego ciała... Kiedy jednak dosięgnie go koścista ręka ostatecznej sprawiedliwości - ty możesz cieszyć się odrobiną wolnego miejsca!...

Grzechem byłoby jej nie wykorzystać!... Zatem: Zielonym Beretem popełznij na zachód do kamienia (nie zaprzątaj sobie głowy ciałem), umieść tam wabik i wróć do pozostałych komandosów. Następnie wypełznij Saperem, umieść pułapkę tuż przed wabikiem i... również wróć na poprzednie miejsce. Jeśli wszystko zostało rozmieszczone poprawnie - włączenie wabika sprawi, że kolejny strażnik - zaintrygowany hałasem - zbliży się doń i... wpadnie wprost w pułapkę! ...A jego ciało niewidocznym będzie dla innych. :)) Kiedy i on będzie martwy, poślij (pełznąc) Zielonego Bereta i Sapera po ich „zabaweczki" (ładne mi zabaweczki...). Pamiętaj, by przez cały czas być naprawdę „niewidzialnym" - znajdujesz się w miejscu, gdzie nie jesteś w stanie usłyszeć alarmu, a na domiar złego w szopie na południe od ciebie znajduje się Panzer! Jego wytoczenie się z niej oznaczać będzie dla ciebie początek ogromnych kłopotów!...

Jeśli jednak wszystko jest w porządku - zajmij się największym aktualnym zagrożeniem. A jest nim - jak zapewne zdążyłeś się zorientować - pojedynczy strażnika na niewielkim daszku na południowym zachodzie. Jako że umieszczony został wyżej niż wszystko pozostałe - może on i rzeczywiście widzi niemal wszystko, co czyni nierealnymi jakiekolwiek dalsze posunięcia wiążące się z wypełznięciem zza kamieni i dokonywaniem dalszej czystki wśród strażników. A więc - wiesz co robić - znajdź Snajperem pozycję, z której będzie on mógł zdjąć tego uciążliwego obserwatora, lecz nie strzelaj jeszcze! Zwróć uwagę na to, że może on być obserwowany przez około sześciu strażników rozmieszczonych na południu i wschodzie od niego! Użyj funkcji dzielenia ekranu i dopiero gdy będziesz pewien, że to co zamierzasz zrobić jest wykonalne (czytaj: wszyscy odwrócą się tyłem...) - poślij mu pocisk w czaszkę. Jeśli dokonałeś tego we właściwy sposób - padnie jak kawka, a jego kumple nawet nie zorientują się co zaszło! Na swoją własną zgubę...

No właśnie, na swoją własną zgubę, gdyż teraz - gdy zabrakło „opiekuna" zdjęcie kolejnych strażników nie powinno być czymś specjalnie trudnym. Dobrym sposobem jest używanie kombinacji wabik & pułapka i odciąganie ciał z widoku, a następnie dopuszczenie do akcji duetu Zielony Beret & His Knife. Dzięki bogom nie musisz też obawiać się strażników z południowego krańca, gdyż skutecznie blokują im „wgląd" znajdujące się na torach wagoniki kolejki górniczej - skrzętnie wykorzystuj przewagę, jaką to daje. Twoim aktualnym celem jest wyeliminowanie z gry wszystkich strażników; w dwóch posunięciach: najpierw wszystkich na lewo od kolejki - w tym tego obsługującego karabin maszynowy, a następnie poszerzenie horyzontów i wybycie reszty. Mimo że jest to męczące (i czasochłonne), opłaci się - wykończenie ich da ci później więcej luzu podczas przeprawy, a następnie działań po drugiej stronie rzeki. Nie oznacza to jednak, że masz zajmować się patrolami wieloosobowymi - skąd; tych po prostu unikaj!

Teraz, zanim jeszcze przekroczysz tory - pozałatwiaj najpierw petentów znajdujących się po drugiej stronie rzeki. Przepełznij Płetwonurkiem na wschód - unikając strażników i ich przeklętego „opiekuna" - aż do wody. Tu małe wyjaśnienie: odprawa jest myląca - to prawda, że nurt rzeki jest tu szybki, jednak nieprawdą jest, że może cię porwać czy zabić! Tak więc: Płetwonurkiem wskakuj do wody i płyń przez cały czas na południe, tak by wylądować na wschodnim brzegu rzeki. Jak zapewne zdajesz sobie sprawę - jesteś tu po to by wyeliminować każdego strażnika, który może zobaczyć, jak twoi komandosi przeprawiają się przez rzekę. Mowa o znajdujących się w twoim bezpośrednim zasięgu kilku pojedynczych: tym przy karabinie maszynowym, na północy; kolejnym patrolującym, również na północy; wpółukrytym strażniku na północ od kamienia; samotnie stojącym na wschodzie - tym wpatrzonym w rzekę i wreszcie - gromadce patrolujących żołnierzy i... ich psach - także na wschodzie. Najpoważniejsze zagrożenie jednak - wierz lub nie - stanowi duża grupa żołnierzy patrolujących teren po drugiej stronie rzeki. Jeśli dasz się im dostrzec - będą strzelać i wzywać alarmu. Jeśli jednak nie - to ta część misji jest całkiem prosta: wykorzystuj harpun, by wykańczać strażników od tyłu i - dziwne, nie? - wyjątkowo sprzyjające ukształtowanie terenu. Kiedy zaś wszyscy ci chłopcy (eee, no tak: i pieski :-#) przejdą do historii, skieruj się na powrót do wody. Płyń na północ do pontonu i zaczekaj tam.

Zanim jeszcze twoi komandosi będą mogli pokusić się o trawersowanie (bez wielkich słów...) rzeki - jest jeszcze jedno zagrożenie do usunięcia - to wiążące się z osobą pojedynczego strażnika po drugiej stronie torów kolejki. Popełznij Snajperem na wschód do wody - przez cały czas pilnie unikając patroli. Jeśli uda ci się „wejść" w pozycję - będziesz mógł zestrzelić go w taki sposób, że jego ciało będzie niewidoczne dla innych; oddaj strzał w chwili, gdy będzie w najdalej na północ wysuniętym punkcie swojego patrolu. Teraz już możesz próbować się przeprawiać - jako jednak że masz pod opieką trzech (czwarty da sobie radę sam), a w wagoniku kolejki jest tylko jedno miejsce - nie zajmuj się nim i po prostu przebiegnij wszystkimi po torach. Przedostawszy się zaś na drugą stronę, pakuj się do budynku na północy i odpocznij chwilę...

Kiedy na powrót poczujesz siłę w nogach, wypełznij Zielonym Beretem i zabij pojedynczego strażnika nożem, po czym ukryj jego ciało za dużym usypiskiem kamieni. Zauważyłeś już zapewne, że wewnątrz obozu przy budzie znajduje się piękny owczarek niemiecki - jeśli cię zauważy, zacznie szczekać, powiadamiając strażników o twej niezapowiedzianej wizycie. To jednak może działać na twoją korzyść - wykańczaj od tyłu wybiegających i przerzucaj w locie ich ciała za kamień - tam gdzie poprzednie. Kiedy pies wypełni swe zadanie - podpełznij Snajperem i ucisz biednego zwierzaczka na zawsze (jak dla mnie - przesada! :-\).

Kolejną rzeczą, którą winien jesteś zrobić jest przedostanie się Zielonym Beretem do wnętrza obozu. Frontowa bramka jednak jest „kryta" przez co najmniej trzech strażników, więc uzasadniona staje się konieczność wyboru mniej bezpośredniego sposobu. Przemieść się nim na południe od niewielkiego fragmentu białego muru. Kiedy wokół zapanuje względny spokój - wespnij się po murze, zeskocz po jego drugiej stronie i natychmiast biegnij do punku na południe od psiej budy. Tam padnij i czuj się w miarę bezpieczny. Kiedy będziesz pewien, że jesteś niewidoczny, wybiegnij w lewo i wykończ strażnika przy skrzynce kontrolnej pasa transmisyjnego. Zawlecz jego ciało z powrotem na południową stronę budy i ponownie padnij. Powtórz proces - tym razem z drugim „lewym" strażnikiem w roli ofiary.

Wykorzystując to miejsce jako swoistą bazę wypadową, posuwaj się tak zgodnie z ruchem wskazówek zegara, eliminując kolejnych żołnierzy... Zawsze jednak ukrywaj ich ciała, zabezpieczając się przed niespodziewanym i naprawdę niepożądanym alarmem.

Kolejnym krokiem na drodze prowadzącej do wykonania zadania będzie przerzucenie do obozu Sapera. Nie zajmuj się pasem - jako że Zielony Beret wyczyścił również i okolice bramy, możesz wchodzić głównym wejściem. Jednak... mamy problem - masz dwie bomby, a rakiety są trzy. Hmm. Nie przejmuj się jednak - oto co powinieneś zrobić - Saperem umieść pierwszy z ładunków po lewej stronie... wieżyczki strażniczej (podpełznij do niej!...). Następnie wróć do obozu i drugą z bomb złóż pomiędzy prawą rakietą V2 i barakami. Użyj Zielonego Bereta, by ustawił beczki obok pozostałych dwóch wyrzutni. I co - wszystko jasne?

Kiedy wszyscy twoi ludzie znajdą się w bezpiecznym miejscu poza obozem, Saperem zdetonuj ładunki. Efekt? Całkiem, całkiem: wieżyczka strażnicza, baraki i jedna z V2 zmienią się w coś zgoła niepotrzebnego. Następnie Snajperem strzel w beczki - przez siatkę - i zniszcz dwie pozostałe rakiety. I kiedy pozostali strażnicy będą biegać wkoło, starając się pojąć co tu właściwie, do ciężkiej..., zaszło - ty wpakuj się na pokład pontonu i... to już koniec!

ZADANIE 20

Dostępni komandosi:
Zielony Beret, Snajper, Płetwonurek, Saper, Kierowca, Szpieg;

Wskazówki ogólne:
Ta misja wydaje się być naprawdę twardym orzechem do zgryzienia, jednak... w rzeczywistości - po tym co już przeszedłeś - nie jest taka straszna;
Korzystaj z celnego oka Snajpera i eliminuj strażników na blankach, z którymi może mieć kłopoty Zielony Beret;
Czyń dobry użytek ze szpiegowskiej zdolności odwracania uwagi (czytaj: zawracania głowy) wrażych żołnierzy;
Nie próbuj się śpieszyć - to implikuje niepożądaną niedbałość, a jako że wróg ma cały zamek „na oku"...;
Nawet nie próbuj pakować się do czołgu zanim zezłomujesz stanowisko ogniowe;

Strategia misji:
No i pięknie - wreszcie dobraliśmy się do Tej Największej. Można rzec, że wszystko co do tej pory uczyniłeś było jedynie preludium (ale i przygotowaniem) do zadania dwudziestego. Odprawa jest prosta: Naziści „pożyczyli sobie" plany bomby atomowej; zatem: jak to ładnie ujął oficer sztabowy - „If you fail, may God protect us!" - jeśli nawalisz - niech Bóg ma nas w swej opiece!...

Ciężar gatunkowy tej misji odbija się w liczebności grupy - masz pełny „zestaw", jednak podzielony w dwie podgrupy rozmieszczone w dwóch różnych miejscach: Saper, Płetwonurek, Kierowca i Snajper znaleźli się na wschodzie; Zielony Beret wraz ze Szpiegiem (niestety nie wyposażonym „z góry" w mundur) dokładnie po przeciwnej stronie - na zachodzie. Obydwie grupy kryją się w bezpiecznych miejscach za usypiskami kamieni.

Jako że nie ma się dokąd śpieszyć - daj sobie przez moment luz i dokładnie przypatrz się zamkowi. Jest wielki, masywny i chroniony przez małą armię w ten sposób, że pod stałą (mniej lub bardziej ;) obserwacją znajduje się każdy centymetr kwadratowy powierzchni!... Teraz przestań się trząść, przełknij ślinę i zwróć kolejno uwagę na następujące elementy „wystroju" planszy: czołg Panzer III, który świetnie nadaje się do urządzenia niewielkiej hekatomby na dziedzińcu; stanowisko ogniowe strzegące czołgu; strzelnica, na której niczym dziwnym są odgłosy wystrzałów (nie krępuj się zatem i jeśli się tam znajdziesz - wal ile wlezie...); kanał wzdłuż wschodniej ściany, obecnie zablokowany kratą, którą otwiera pobliski przycisk; i wreszcie - wieszak z ubraniami, z którego - tradycyjnie - Szpieg ściągnie mundur niemieckiego oficera. Poprzyglądaj się im chwilę - ta misja tak czy owak zabiera sporo czasu - nie musisz więc martwić się nim. Ogólnie: działaj powoli, lecz dokładnie, a nawet się nie spostrzeżesz kiedy uratujesz świat od zagrożenia nazistowską dominacją nad światem!... I to raz na zawsze!

Zatem: ladies and gentelmen - do dzieła! Pierwszy krok uczyni nie kto inny jak nasz ulubiony Zielony - resztę trzymaj w ukryciu. Pełznij nim na północ, do muru zamku i wespnij się po nim. Zawiśnij na nim tuż przy szczycie, dopóki pojedynczy strażnik na górze nie odwróci się i nie zacznie oddalać na wschód - wtedy wespnij się, dogoń go i zabij swym nożem; je go ciało będzie niewidoczne za budynkami. Następnie - gdy pojedynczy strażnik przy szperaczu będzie czysty - również i jego wykończ nożem. Aha - nie ma potrzeby ukrywać zwłok. Tak szybko jak tylko się z nim uporasz - biegnij z powrotem za ścianę budynku. Kiedy będziesz pewien, że możesz dokonać tego bez ryzyka - wespnij się po drabinkach i wykończ po cichutku kolejnego strażnika przy reflektorze. Kiedy z nim skończysz - wróć na poprzednią pozycję.

Z miejsca u dołu drabinki pełznij na prawo, dopóki nie dostaniesz się do niewielkiego fragmentu muru (nieopodal szperacza i martwego strażnika) prowadzącego w dół na niższy poziom. Kiedy patrolujący strażnik odwróci się ku wschodowi, ześlizgnij się po ścianie. Zaczekaj aż strażnicy powyżej będą zajęci czym innym, podbiegnij do strażnika, zabij go i natychmiast padnij. Kiedy uznasz, że jest to bezpieczne - zabij również dwóch wartowników patrzących na południe. Nie zajmuj się ich ciałami - nikt ich nie jest w stanie dostrzec. Spełznij po schodach na blanki. Twoim celem jest „obejście" ich - w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara - i wyeliminowanie wszystkich strażników z wyjątkiem... Ano właśnie - z wyjątkiem tych dwóch stojących obok siebie, patrzących na południe - znajdują się oni zbyt blisko siebie, by można było posłać ich do krainy wiecznego spokoju bez ogłoszenia alarmu!... Nie ukrywam - ta część misji jest ekstremalnie trudna - twoje wyczucie czasu musi być idealne - w przeciwnym wypadku czeka cię wstrząs w momencie włączenia się syren alarmowych! Ostatecznie powinieneś dotrzeć do drugiego końca dziedzińca, na północ od strzelnicy, tam, gdzie niemal łączą się schody prowadzące w dół, na dziedziniec i w górę, na wyższy poziom blanek. Jeśli będziesz czuł, że coś może ci się nie udać - nie krępuj się i pomagaj sobie (Zielonemu Beretowi), zdejmując kłopotliwych strażników za pomocą znajdującego się na zewnątrz Snajpera. Stamtąd przepełznij kawałek z powrotem - zgodnie z ruchem wskazówek zegara i wreszcie umieść się nad drabinką - przygotowując się intensywnie do oczyszczenia obszaru strzelnicy.

Kiedy będzie to możliwe, ześlizgnij się po drabince i stanąwszy na ziemi, poszukaj jakiejś osłony. Jak zapewne wiesz - istnieje więcej niż jeden sposób dokonania „oczyszczenia", jednak najlepszym z nich wydaje się być następujący: otwórz kratę i pozwól pomóc sobie... Płetwonurkiem. Bezszelestnie usuń strażników przy sadzawce i zaraz potem ukryj ich ciała (w narożniku budynku, obok drabinki jest odpowiednie miejsce...). Tymczasem Płetwonurkiem przepełznij z jego pozycji startowej na zachód - do fosy i przepłyń pod murem do „baseniku". Teraz - wykorzystując wabik, zdolność Zielonego Bereta do przenoszenia ciał i Płetwonurka do bezszelestnego, dystansowego wykańczania wrogich strażników - wyeliminuj wszystkich żołnierzy na strzelnicy. Jednak bądź niesamowicie ostrożny! Wprawdzie w tym momencie ujawnia się zaleta strzelnicy - możesz bezstresowo strzelać we wrogów, jednak pamiętaj, że nie możesz zostać zauważony; jeśli bowiem to przeciwnik strzeli w ciebie (nie w cel) - wszelkie pozory normalności diabli wezmą!... A zatem: mimo iż teoretycznie istnieje możliwość strzelania - jestem jej przeciwny; lepiej poprzestać na niezastąpionej „nieuchwytności". Kiedy strzelnica zmieni się w pustynię (metaforycznie rzecz ujmując - oczywiście...) - Płetwonurkiem wróć do wody, Zielonego Bereta zaś przygotuj do kolejnych wysiłków!

Przepełznij nim przeciwnie do ruchu wskazówek zegara wzdłuż muru w kierunku zachodniej bramy. Twoim aktualnym celem jest „odkurzenie" jej na tyle, by Szpieg mógł przemknąć przez nią i dostać się do munduru. Bądź uważny i ostrożny, zabijając za pomocą noża tych kilku strażników wewnątrz i skrzętnie „uprzątając" ich ciała (nawiasem mówiąc - możesz je zrzucać na kupę tuż przy budynku ;). Teraz spójrz - widzisz tych czterech stojących żołnierzy na zewnątrz zamku? No właśnie - chodzi o to, by oni nie widzieli, jak ich kolejno zabijasz i pracowicie odnosisz ich zwłoki w umówione miejsce. Największym zagrożeniem w tych trudnych chwilach jest trzyosobowy patrol przechodzący przez bramę. Unikaj go za wszelką cenę! Kiedy jednak sytuacja unormuje się - powinieneś móc przedostać się Szpiegiem do wnętrza zamku, tam skręcić w lewo, pochwycić wiszący na sznurkach mundur (znowu piorą, czyścioszki...) i - kiedy mu na to pozwolą - przebrać się w niego. Teraz kiedy Szpieg wygląda jak niemiecki oficer - możesz wykorzystać jego zdolność odwracania uwagi i - dzięki temu - zachowywać się ze znacznie większą ilością luzu niż dotychczas. No, jeśli dotarłeś bez zgrzytów aż do tego punktu - gratulacje; jesteś bliżej celu niż sądzisz!

Aby jeszcze bardziej się doń zbliżyć - Saperem i Kierowcą (którzy wciąż znajdują się w swoich pozycjach startowych) okrąż zamek przeciwnie do ruchu wskazówek zegara i ukryj się za kamieniami, za którymi rozpoczęli to zadanie Zielony Beret i Szpieg. Zaczekaj nimi kilka minutek... W tym czasie wykorzystuj Szpiega (zawracanie głowy) i Zielonego Bereta (zabijanie i ukrywanie ciał), by - dosłownie - utworzyć ścieżkę prowadzącą wprost do stanowiska ogniowego na murach; ono - jeśli pamiętasz - strzeże niezbędnego w tej misji gadżeciku - czołgu. Kiedy z tym skończysz, przygotuj się na odrobinkę niestandardowe działania... Po pierwsze: Saperem wniknij do zamku, skręć w lewo i podąż dokładnie ścieżką „przetartą" przez Szpiega i Zielonego Bereta - aż do wielkiego działa. Przez cały czas pilnie bacząc na pozostałych żołnierzy, podłóż pod nie - dokładnie u podstawy - jeden ze swych ładunków i... wycofaj się na zewnątrz - za kamienie. Dołącz do niego pozostałymi w zamku komandosami - na tym też role Zielonego Bereta i Szpiega się kończą.

Po wtóre: zanim wdusisz przycisk detonatora, przemieść Kierowcę na wewnętrzny dziedziniec - pokonując tę samą drogę co Saper - i ustaw go przy schodach znajdujących się na południe od działa. ...Uuuch - następne minuty to będzie piekło! Podziel ekran, by widzieć Sapera w jednym oknie i Kierowcę oraz czołg w drugim. No i cóż - nie sposób dłużej tego odwlekać - zdetonuj podłożony ładunek i poślij do diabła to przeklęte działo! Resztę pozorów wprawdzie szlag trafi, jednak... warto było! Eee - to jeszcze nie koniec - natychmiast po eksplozji, z prędkością podświetlną grzej Kierowcą w kierunku czołgu; prawdopodobnie trafi go kilka kul, jednak nie będą to rany, których nie będzie można wyleczyć.

Jeśli go dopadniesz i przejmiesz nad nim kontrolę - misja jest praktycznie wygrana. Pojeźdź sobie swym nowym Panzer III po planszy, eliminując wszystkich Niemców w zasięgu wzroku i działa. Zgruzuj budynek dowodzenia (ot tak, na złość Hitlerowi... :) i zezłomuj obydwie rakiety V2. Kiedy dziedziniec przestanie się „ruszać", poślij Zielonego Bereta z powrotem do obozu i wykończ wszystkich maruderów. Kiedy zaś stanie się naprawdę spokojnie - Saperem (czy raczej - jego ładunkami wybuchowymi) zniszcz główny budynek zamku. Che, che - wszystkie punkty planu wykonane... No nie, nie wszystkie: pozostało jeszcze wpakować wszystkich komandosów do czołgu, przejechać nim na południe do punktu ewakuacyjnego i... oblać zakończenie wojny!

No, teraz to już naprawdę koniec.
SeeYa! :) Till next time! (jak mawiają w Abchazji. ;)

Gem.Ini

Nightlong

PC

Trecision/Team 17

W ręce wasze oddaję sprawozdanie z działalności pewnego wysokiej klasy detektywa znanego jako Joshua Reev. Mam nadzieję, że będzie ono pomocne przy rozwiązywaniu niezwykle trudnej i ważnej dla miasta sprawy burmistrza Martensa. Niech myśl jasna was prowadzi i utoruje drogę do celu, który przywróci spokój mieszkańcom miasta dręczonym przez terrorystyczne bandy.

Level 1

Joshua stojąc na dachu bloku mieszkalnego, w którym żył sobie Simon Ruby, zastanawiał się nad sytuacją, w której się znalazł. Nie dochodząc do żadnych odkrywczych wniosków, detektyw z obywatelskiego obowiązku podniósł kawałek śmiecia leżącego pomiędzy dwoma pojazdami powietrznymi. Przyszedł czas zainteresować się wejściowymi drzwiami z dachu do budynku, których szklana powłoka zachęcała do wejścia. Na szczęście okazały się one otwarte, dzięki czemu Joshua bez problemu wkroczył do środka, po czym jego oczom ukazał się widok pomieszczenia z mnóstwem skrzyneczek pocztowych zawieszonych na ścianie oraz żałośnie prezentującą się windą. Dzień zapowiadał się raczej nieszczęśliwie, oprócz drzwi zamkniętych na głucho, także i winda wydawała się nie do użycia. Wzywający guzik okazał się martwy, ale Joshua zdając się na swe zdolności manualne, sprawnym ruchem zaciśniętej pięści otworzył skrzyneczkę. Odpowiedź od razu się pojawiła: po prostu zerwał się kabel. Joshua używając kawałka papieru znalezionego na parkingu naprawił szybko zmanierowane kable, dzięki czemu winda mogła wypełniać swe główne zadanie. W niej Joshua zauważył slot, do którego idealnie dopasowała się karta „windowa" Ruby'ego, której był teraz posiadaczem. Gdy dotarł na piętra mieszkalne, Reev szybko znalazł drzwi z tabliczką, która mówiła, iż właśnie tutaj mieści się gniazdko Ruby'ego. W holu znajdował się także automat z drinkami wyskokowymi. Reev postanowił skorzystać z jego usług i zakupił piwo za 5 kredytów, wrzucając 10, z czego dostał z powrotem monetę 5-kredytową. Drzwi do mieszkania niestety otworzyć nie mógł, gdyż nie znał charakteru pisma Ruby'ego, które mu było potrzebne do wprowadzenia do maszyny sprawdzającej. Wrócił więc na dół i przyjrzał się uważniej skrzynkom w holu, z których jedna należała właśnie do Simona. Otworzył ją kluczykiem i wyciągnął list wysłany przez Ruby'ego, który jednak nie dotarł do adresata. Zawartość nie była zbyt interesująca, ale teraz już miał podpis Ruby'ego w garści, który posłuży mu do otworzenia drzwi mieszkalnych. Wrócił na górę i używając podpisu oraz magnetycznego długopisu, uruchomił mechanizm otwierający. W mieszkaniu panowała całkowita cisza i łatwo się można było domyślić, iż z pewnością nikogo tutaj nie ma. Podczas przeszukiwania pierwszego z pomieszczeń detektyw znalazł zdjęcie Ruby'ego z atrakcyjną blondyną, prawie pustą butelkę wódki w lodówce oraz stary, nieważny już niestety bilet do metra. Zapamiętał również intrygującą notatkę „Rotmall 17 11.55 p.m.", która mogła na pewno się przydać. W sypialni z tylko jednym oknem Joshua znalazł między zaciągniętymi żaluzjami mały kluczyk, który z kolei pasował do ściennego sejfu, umieszczonego w szafie. Znalazł tam pistolet, małą probówkę z dziwną, zieloną zawartością oraz dokument o interesującej treści. Było za wcześnie by wyciągać jakiekolwiek wnioski po ciekawej lekturze, więc Joshua postanowił pokręcić się po mieście, powęszyć, by znaleźć jakiś punkt zaczepienia dla śledztwa. Będąc ponownie na dachu Joshua odkrył, iż jedynie połowa żrącej zawartości probówki wystarcza na osłabienie i oderwanie rury z uszkodzonej framugi. Tak uzbrojony postanowił zjechać windą na sam dół, gdzie znajdowała się stacja metra. Niestety nie mógł wyjść z tego poziomu na ulicę, z powodu upartego policjanta pilnującego przejścia, które „dzięki" działaniom terrorystów było niedostępne dla zwykłych śmiertelników, jakim niestety na razie był Joshua. Zamiast tego przestudiował mapę znajdując na niej znajomy adres Rotmall 17. Wrzucił 5-kredytową monetę do slotu, by otrzymać działający 12 godzin bilet, z którym udał się do przeciwnych, skomputeryzowanych przejść w stronę metra. Gdy już dojechał na miejsce, ujrzał taki sam, podobny do poprzedniego, przygnębiający widok stacji, na której jedyną żywą duszą był on oraz bezdomny w kartonach. Facet nie był zbyt rozmowny, ale dzięki butelce wódki oraz puszce piwa z automatu, które mu ofiarował detektyw otworzyły mu się usta i oczy, a nawet szarpnął się na gest i zaproponował naszemu poszukiwaczowi w zamian za 10 kredytów pewną zdobycz - jedną wrotkę, którą do tej pory namiętnie się bawił. Reev pokazał bezdomnemu fotografię Ruby'ego z blondyną, dzięki czemu zyskał nieco cennych informacji oraz skorzystał z propozycji kupienia wrotki. Gdy Joshua po seansie z facetem w kartonach wyszedł na ulicę, w jego bystre oczy rzucił się od razu widok, radośnie wyglądającego na tle miasta, klubu Free Climax, o którym wspomniał bezdomny. Niestety nie mógł się tam na razie dostać z powodu potężnego, niezbyt przyjaźnie nastawionego do intruzów ochroniarza, który pilnował wejścia. Aby się dostać do elity, należało być w posiadaniu specjalnej karty, która umożliwiała zabawę w ekskluzywnym lokalu. W pobliżu znajdował się sklep z wyszukanym alkoholem, do którego Reev czym prędzej zawitał. Tam ujrzał małą, dramatyczną scenkę sprzeczki pomiędzy sprzedawcą a jego żoną, która oponowała przed zejściem do piwnicy w związku z lęgnącymi się tam szczurami. W końcu poddała się i zeszła na dół - na to tylko czekał detektyw, teraz mógł się wreszcie odezwać i porozmawiać ze sprzedawcą mówiącym z francuskim akcentem. Rzeczą, która przykuła jego wzrok od razu przy wejściu była karta klubu Free Climax, elegancko ułożona na półce za szklaną szybką. Niestety sprzedawca nawet nie chciał myśleć o pożyczeniu karty, ale litościwie wysunął propozycję, iż jest w stanie spełnić prośbę, w zamian za wino 1975 Chateau Lafitte, które według niego było nie do zdobycia. Reev, nie mając niczego więcej do szukania w sklepie, wyszedł na zewnątrz, kierując swe kroki w stronę krat, przez które dało się łatwo i zwinnie przeleźć. Za nimi znalazł się w brudnym i obskurnym, małym, ogrodzonym podwórku. Kilka metrów przed stopami Joshuy znajdowały się dwa przejścia w dół, jedno z nich ewidentnie wyglądało na tunel prowadzący do metra, natomiast drugie mogło być przejściem do piwnicy sklepiku z winami. Detektyw najpierw zajął się metalową pokrywką, która zagradzała przejście do tunelu metra. Za pomocą metalowej rury, którą zdobył na dachu bloku Ruby'ego, podważył pokrywę, odkrywając w ten sposób przejście. Wszedł do podziemia, zastając tam słabo oświetlony tunel kończący się kratą, z którego mógł ujrzeć znaną mu już stację Rotmall 17. Wychodząc z tunelu podniósł z ziemi martwego szczura, który w niedalekiej przyszłości miał mu pomóc w zdobyciu butelki sławnego wina, o które prosił francuski sprzedawca. Pozostało do zbadania jeszcze jedno przejście, które tym razem otworzył, używając zielonej substancji z probówki, która przeżarła zamek, udostępniając wejście. Zgodnie ze swymi przeczuciami, okazało się ono piwnicą sklepiku, w której aktualnie przebywała żona sprzedawcy przeszukująca pokaźny magazyn w celu odnalezienia butelki odpowiedniego trunku. Sprytny detektyw skojarzył sobie znalezionego, martwego szczura w tunelu oraz prezent od bezdomnego, czyli jedną wrotkę. Połączył odpowiednio te dwa przedmioty, uzyskując w ten sposób dość makabryczną zabawkę, która na pewno była w stanie skutecznie przestraszyć żonę sklepikarza i wypłoszyć ją z piwnicy. Tak też się stało po wypuszczeniu szczura na wrotce - pani z krzykiem wyleciała do wyjścia. Pozostawiony sam sobie w piwnicy, Joshua rozpoczął przeszukiwanie magazynu w celu znalezienia odpowiedniego wina. Przetrząsanie pomieszczenia szybko zakończyło się sukcesem i pozwoliło na powrót z odpowiednią butelczyną do sklepiku, w którym dumnie wręczył wino sklepikarzowi, za co w zamian, zgodnie z umową, otrzymał kartę wejściową do klubu Free Climax. Ochroniarz tym razem nie stawiał oporów na widok karty, jedynie delikatnie wspomniał, iż zabawa zaczyna się dopiero o jedenastej, ale nic nie szkodzi, że klient raczył tak wcześnie przyjść, i tak zostanie obsłużony. W środku Reev zastał pustą salę, nie licząc eleganckiej kobiety siedzącej z dokumentami przy stoliku. Zagadnęła do Reeva, jako że był on pierwszym tu wchodzącym, ponownie przypominając, iż klub rozkręca się o jedenastej. Przedstawiła się jako Eva Tompson, właścicielka klubu, a onieśmielony Reev postanowił nieco wyciągnąć z rozmówczyni informacji, używając do tego przykrywki, jaką zagwarantował mu jego przyjaciel Martens. Konwersacja nie trwała długo, upewniając Reeva, iż piękna kobieta w jakiś sposób zamieszana jest w sprawę terrorystów, co stworzyło jeszcze więcej pytań i zagmatwało sy-

tuację. Detektyw wyszedł z klubu z postanowieniem, iż musi skontaktować się z Martensem, aby skonfrontować pewne informacje, dowiedzieć się nowych danych i zapytać o ewentualne wskazówki działania. Zszedł do miejsca, w którym rozmawiał z bezdomnym, uruchamiając S.AM.'a w celu skontaktowania się z przyjacielem. Poprosił go o mapę sieci podziemnych metra, jednak zaistniał pewien problem, gdyż jeden z pobliskich faxów wydawał się nie działać, natomiast drugi nie miał wypisanego kompletnego numeru, który był Martensowi niezbędny do przesłania mapy. Joshua zauważył jednak na ziemi kawałek plakietki, która na szczęście okazała się brakującą częścią działającego faxu, dzięki czemu mógł podać pełen numer, przez który otrzymał mapę. Na dokumencie zauważył opuszczoną sekcję metra, gdzie zdawało się być zaginione zoo, o którym wspomniała pani Eva Tompson. Przejście do tej części podziemia znajdowało się przez tunel, w którym znalazł martwego szczura, przydatnego podczas wykurzania żony sklepikarza z piwnicy. Czym prędzej podążył w tamtą stronę i silnym kopniakiem zlikwidował przeszkadzające mu w dalszej podróży kraty, po czym zeskoczył na dół, do nieznanych i pełnych niebezpieczeństw podziemi, mając nadzieję, że znowu mu się jakoś uda po tym wszystkim prześliznąć.

Level 2

Detektyw Reev znalazł się na stacji metra i wkrótce zdał sobie sprawę z przykrej sytuacji, która okazała się znacznie bardziej skomplikowana niż przypuszczał. Gdy wyskoczył z rury, okazało się, że przyprowadziła go ona na złą stronę platformy, natomiast drogę przecinają mu kable wysokiego napięcia. Trzeba było sobie jakoś poradzić w tej niewesołej sytuacji. Policjant dostrzegł metalowe drzwi i czym prędzej wyciągnął pistolet, by wystrzelić z niego prosto w zamek torujący drogę. Pomieszczenie okazało się być pokojem dla robotników pracujących przy metrze, w którym umieszczono kilka metalowych szafek. W jednej z nich Joshua znalazł torbę zawierającą nieco kabli, klucz, rękawice oraz śrubokręt. W kolejnej szafce znalazł duży, zardzewiały klucz. Próba otwarcia zassanych i zamkniętych na beton drzwi skazana była na niepowodzenie, toteż detektyw wrócił do platformy, zauważając po drodze leżący na ziemi mocarny łańcuch, którego podnieść się niestety nie dało. Przy reklamowym billboardzie spostrzegł kawałek metalu wygiętego w kształcie litery S. Detektyw korzystając ze śrubokręta (screwdriver) ściągnął literkę S i złączył ją z łańcuchem leżącym na ziemi, co w sumie dało mu możliwość przejścia na drugą stronę. Wystarczyło zarzucić powstałą konstrukcję łańcuchową na sufit, która zaczepiała się o jedną z rur i łatwo, zwinnie przeskoczyć na przeciwną platformę. Detektyw znalazł się po właściwej stronie i czym prędzej skierował swe kroki do miejsca wskazanego na mapie, czyli tunelu. Okazało się, że wejście jest niedostępne ze względu na elektryczne pole, skutecznie torujące drogę wszelkim intruzom. Jednak i ten problem był do rozwiązania, wymagał jedynie nieco pomyślunku i odwagi, której detektywowi na pewno nie brakowało. Otworzył panel kluczem, który znalazł w pomieszczeniu robotników, włożył rękawice ochronne i złączył kable (electrical cables) z łączami panelu (panel contacts). Zostawił cały ten elektryczny bajzel i cofając się do tyłu na bezpieczną odległość, użył dźwigni przy panelu. Po takim działaniu nastąpiła wielka jasność spowodowana elektrycznym spięciem w sieci wywołanym przez detektywa, który uzyskał otwarte przejście do tunelu, z którego czym prędzej skorzystał. Niestety, okazało się że problemy z uporem maniaków czepiają się akurat jego osoby, nie pozwalając spokojnie dokończyć prowadzonej sprawy. Większa część mostu, która prowadziła na drugą, znacznie ciekawszą stronę stacji, okazała się całkowicie zniszczona przez opadły dach. Czując się jak zaszczuty szczur, Reev ostrożnie rozejrzał się po pomieszczeniu i zatrzymał swój wzrok na drzwiach umieszczonych w najdalszym, najciemniejszym zakątku stacji. Otworzył je i znalazł się w małym pomieszczeniu zawierającym kilka półek, z których jedna mieściła starą parę nożycy (rusty shears), które mogły się przydać przy cięciu metalu, którego zresztą było w pobliżu zatrzęsienie. W podłodze znalazło się przejście na niższe poziomy, gdzie ukrywało się podziemne przejście zakończone ciemną wnęką. Niestety dalsza droga była niemożliwa, w związku z czym nie mając nic do roboty, detektyw wrócił na górę aż do zawalonego mostu. Jego uważny wzrok zauważył zwisający kabel, który przebywał na szczęście w zasięgu jego ręki. Nożyce, które wcześniej znalazł przydały się do odcięcia kabla, który podtrzymuje tablicę z nazwą stacji. Powoduje to, iż tablica opadła na dół, zaczynając spełniać swą nową rolę małego mostu torującego drogę na drugą stronę. Zanim skierował swe kroki w tamtym kierunku, detektyw zwrócił swą uwagę na głośnik (speaker) znajdujący się przy drzwiach z nieczynnym automatem telefonicznym. Wysokość, na jakim był on umieszczony nie pozwoliła użyć ręki do jego zdjęcia, toteż detektyw, używając metalowej rury, strącił urządzenie, które rozleciało się podczas upadku na kawałeczki. To co po nim zostało nadało się do wyrzucenia, oprócz magnesu (magnet), który wylądował w zasobnej i obszernej kieszeni detektywa. Gdy w końcu przeszedł na drugą stronę (posługując się wcześniej opadłą tablicą), zauważył, iż znalazł się w wielkim podziemnym zoo, którego właściwie szukał. Po wejściu do środka mały spacer zaprowadził go do centralnego kwadratu, z którego można było dojść do różnych sekcji zoo. Naprzeciwko znalazło się coś w rodzaju biblioteki z serią publikacji na temat atrakcji, jakie znajdują się w tym nieczynnym parku rozrywki. Niestety nie mógł do nich sięgnąć z powodu elektrycznego pola. Wrócił z powrotem skąd przyszedł i podążając w absolutnie przeciwną stronę doszedł do ciekawego miejsca z kilkoma aligatorami, które nie zrobiły na nim żadnego wrażenia. Największy dreszcz wzbudziła w nim żywa postać młodego chłopca po drugiej stronie bajorka, który coś majstrował przy jakimś panelu. Niestety mały go nie mógł usłyszeć, ani zobaczyć, w związku z czym Reev po krótkim namyśle postanowił dać znak chłopcu o swoim istnieniu. Rozejrzał się wokół i zauważył przy dziwnym urządzeniu z motorem dźwignię, za którą pociągnął. Przyniosło to niestety za sobą dość przykre skutki: chłopiec grzebiący się w elektronice został nieco przez prąd poturbowany i nieprzytomny spadł na dół. Detektyw poczuł się odpowiedzialny za ten wypadek i postanowił pomóc małemu. Ponownie wyruszył na małą wyprawę i doszedł do miejsca z wężami (snake's enclosure), które niestety nie były dostępne z powodu magnetycznego pola. Następnie znalazł Chisco-bar, czyli opuszczony fast-food, z którego wziął: beer can, za firaną ukrywał się jar of frying oil oraz starą szczotkę ze złamanym trzonkiem (broom). Opuścił bar korzystając z drugiego wyjścia i doszedł do lion's enclosure. Znajdowała się tam ogromna statua sfinksa, która była pod całkowita kontrolą komputera. Po nieco dłuższym zastanowieniu się i dokładniejszym przemyśleniu, zebraniu wszystkich faktów, Reev postanowił wrócić na stację Rotmail 17. Używając magnesu znalezionego w rozwalonym głośniku, przyciągnął do siebie łańcuch (który wcześniej posłużył mu przy przeskoku na poprawną platformę) i wskoczył z powrotem na platformę, z której wchodziło się do pomieszczenia robotników. Drzwi, które wcześniej były niedostępne, tym razem łatwo dały się otworzyć, po wlaniu nieco oleju do okrągłej klamki (handle's rotating joint). Tak odżywione kółko pozwoliło się przekręcić niczym zabawka, udostępniając przejście do nieznanych jeszcze pomieszczeń. Okazało się, iż w nowym miejscu jest nieco ciemno i jak na złość włącznik światła również postanowił zastrajkować, toteż przechodząc dalej, Joshua doszedł do podobnie wyglądającego miejsca, które wcześniej odwiedzał, z przejściem w podłodze. Detektyw czym prędzej zanurzył się w otworze i doszedł do miejsca z metalowymi drzwiami. Przypominając sobie o zardzewiałym kluczu znalezionym w pomieszczeniu „metrowych" robotników, otworzył drzwi i znalazł za nimi metalową drabinę. Na górze okazało się, iż wszedł w samo centrum biblioteki, znajdującej się w zoo, która niestety z tamtego poziomu nie była dostępna. Ot ci labiryncik! Reev sięgnął po jedną z interesujących pozycji i po uważnym przestudiowaniu jej treści, doszedł do wniosku, iż może dzięki niej rozwiązać zagadkę komputerowego sfinksa. Zanim wyszedł z biblioteki z książką za pazuchą, z ornamentalnej lampy wykręcił działającą żarówkę. Ponownie dochodząc do ciemnego pokoju szybko zamienił wypaloną żarówkę, na świeżo zdobytą, dzięki czemu mógł ujrzeć pokój w całej jego okazałości. Przeszukując półki, Joshua znalazł uniwersalną wtyczkę, która okazała się później bardzo użyteczna. Reev wrócił do zoo, gdzie mógł już, dzięki wiadomościom z książki, rozwiązać tajemnicę sfinksa. Poprzez ustawienie odpowiednich symboli we właściwych miejscach, pomieszczenie ukryte w sfinksie zostało otwarte. Z jego poziomu można było uaktywnić, bądź jak kto woli - dezaktywować, różne magnetyczne i elektryczne pola, co czym prędzej zostało uczynione rękami detektywa, które chwyciły także za leżącą w kącie pomieszczenia broń. Przy wężach znajdował się pomnik bogini Kali, przy której ogień tlił się nieprzerwanie. Joshua otworzył „tap", dzięki czemu mała porcja benzyny wypełniła naczynie. Benzynę wlał do puszki (can), którą znalazł w barze i wrócił do miejsca z krokodylami oraz nieprzytomnym chłopcem. Gdy tylko znalazł się przy basenie, wlał zawartość puszki do silnika i zaczął się zastanawiać nad uruchomieniem całego ustrojstwa, co możliwe było chyba tylko przy pomocy jakiegoś wybuchu. Wpadł na pomysł umieszczenia gas cylinder (odnalezionego w barze) przy machinie, ale pozostał jeszcze problem znalezienia sposobu na odpalenie tego wszystkiego z bezpiecznej odległości. Podczas zwiedzania zoo, Joshua w pewnym momencie doszedł do miejsca nieco się wyróżniającego, zawierającego oprócz innych atrakcji przepaść z lawą oraz niewielki wulkan stojący sobie po drugiej stronie. Gdy tylko noga detektywa stanęła na chyboczącym się mostku, niewielki dinozaur wyskoczył znikąd taranując drogę. Użycie broni skutecznie zniweczyło zamiary zwierzęcia oraz udostępniło przejście do wnęki. Znalazł w niej detektyw oprócz flar do nadawania krótkich sygnałów, przejście, które mogło być otwarte przez wielki przycisk, umieszczony obok drzwi. Na razie zostawiając nowe odkrycie, wrócił z flarą do miejsca z krokodylami z postanowieniem odpalenia machiny przy pomocy właśnie wybuchowych flar, które zapalone pozostawił w maszynie. Najpierw obserwował flarę lecącą do maszyny zapełnionej po brzegi łatwopalną substancją, po chwili został powalony na ziemię przez potężny wybuch, wstrząsający całym zoo. Niestety wskutek odrzutu Reev uszkodził własnym ciałem SAM - urządzenie służące do komunikowania się z Martens'em, jednak teraz mógł dostać się, dzięki zniszczeniom spowodowanym przez wybuch, do nieprzytomnego chłopca. Ten na szczęście okazał się tylko nieprzytomny. Detektyw szybko go przeszukał, znajdując XAME Electronics remote control, czyli urządzonko, które mogło się przydać we wnęce, którą pilnował unieszkodliwiony już dinozaur. Czym prędzej udał się w tamte strony i przy pomocy pilota wzniósł ukrytą ścianę, ukazującą za sobą małą windę, prowadzącą najprawdopodobniej do kryjówki terrorystów. Joshua zdał sobie sprawę, iż nie ma przy sobie żadnej broni, nie może wezwać Martensa po pomoc i został skazany na łaskę opatrzności. Pozostało mu jedynie wzniesienie przed wejściem do windy cichych modłów, aby w środku przypadkiem nie zastał żadnego ze zbirów.

Level 3

Na szczęście w środku nie było żywej duszy, a po bliższym zbadaniu pomieszczenia Joshua doszedł do wniosku, że dziwnie tu jak na kryjówkę terrorystów. Jednak dominujące przeczucie, iż jest

na właściwej drodze nie dało mu spokoju i popchnęło do dalszych poszukiwań. Jedna z wielu pustych skrzynek zwróciła na siebie uwagę wielkimi, wygrawerowanymi litrami: „King of Joke". Otworzył pudełko i znalazł tam mały projektor hologramu, który włączony ukazał przerażające obrazy. Po tym krótkim seansie Joshua zajrzał do garderoby z masywnymi drzwiami, które niestety nie dały się otworzyć. Za nimi znajdowała się winda, która była całkiem sprawna i na chodzie. Joshua wjechał na górę i po krótkim oddechu, nie wiedząc co go czeka w kolejnym pomieszczeniu, przeszedł przez jego próg. Na szczęście nic strasznego się nie stało, na dachu garderoby umieszczony był duży generator (Air Vent System's generator) oraz okno chronione przez wysokie kraty. Na prawo pod oknem znajdował się mały wysuszony ogród i bronze tap, które podłączone do nieczynnej rury wydało się być nie używane od bardzo długiego czasu. Postanawia skorzystać z rury (bar) jako dźwigni wkładając ją w centrum struktury i pchając z całej swojej siły. Na szczęście plan się powiódł i drzwi wyskoczyły z ram, udostępniając drogę. Po lewej stronie nowego pomieszczenia, około dwóch jardów nad głową, Joshua odkrył okno, które widział z zewnątrz. Pod nim znajdowały się dwa ogromne cylindry oraz rura łącząca je z urządzeniem miksującym (mixing device). Znaki na cylindrach poinformowały, iż jeden jest wypełniony tlenem, a drugi wodorem. Kolejny niebezpieczny do zrealizowania pomysł zaświtał w główce Joshu'y, którego celem miałoby być otwarcie drzwi, przez które mógłby dostać się na dach. Zamknął zawór wtyczki (plug valve) i odciął rurę łączącą mikser z maszyną, w miejscu jak najbliższym maszyny. Reev wygiął rurę, wrócił na taras i złączył rurę, która miała tzw. bronzejet-breaker na końcu. Otworzył zawór gazu (gas valve) i użył zepsutego S.Am.'a, by w ten sposób otrzymać ciepłą końcówkę. Nagle w pobliskiej narzędziowni otworzyły się sekretne drzwi i tajemniczy człowiek wkroczył do pomieszczenia, które rozbrzmiało teraz potężnym alarmem. Człowiek posługiwał się w większości nieznaną dla Joshuy mową, kierując swe słowa do drugiego człowieka, który pozostawał dla detektywa niewidoczny. Gdy w pomieszczeniu pozostał tylko jeden z mężczyzn, Joshua wykonał nagły skok gotując się na atak. Gdy było już po wszystkim, otworzył panel i uwolnił wire z terminala podłączonego do metalowej ramy i zamknął panel, który nagle teraz ożył. Sięgnął po szczotkę ze złamanym trzonkiem oraz cygaro, które nadal się jeszcze tliło. Przysunął nowe źródło ognia do alarmu przeciwpożarowego, by go reaktywować. Nagle drugi z ludzi wyszedł z sekretnego przejścia i przesunął się w kierunku panelu. Na nieszczęście elektryczny szok okazał się dla niego zbyt silny, wskutek czego padł nieprzytomny na ziemię. Joshua nie zastanawiając się zbyt mocno, ukryty pomiędzy skrzyniami, wbiegł do sekretnego przejścia, które wciąż było otwarte. Pomieszczenie wydało się być czymś w rodzaju zbrojowni podzielonej na dwie sekcje. Drzwi na środku były zatrzaśnięte na amen, co więcej - pierwszy z terrorystów, który wcześniej wyłączył alarm siedział sobie po drugiej stronie, beztrosko czytając gazetkę. Joshua czym prędzej sięgnął po uniwersalną wtyczkę, którą znalazł wcześniej i włożył ją do maszyny hologramu. Prawie natychmiast machina zaczęła wyświetlać przerażające obrazy, a zaskoczony terrorysta zaczął się bezładnie miotać, myśląc, że kolega zrobił mu kawał. Otworzył drzwi, chcąc wyłączyć projektor, ale w tym właśnie momencie Joshua w mgnieniu oka skoczył mu na plecy, zadając potężny cios w szyję. Reev przeszukał ciało, znajdując pistolet oraz mały kluczyk. Przeszedł na drugą stronę krat, starając się otworzyć metalowe drzwi, jednak bez powodzenia. Postanowił wypróbować na drzwiach znaną już sztuczkę, strzelając do zamka, w celu jego otworzenia. Udało się. Za drzwiami znalazł kontrolery systemu obronnego oraz specjalną kartkę, która była włożona w otwór. Tutaj Joshua nie miał nic do roboty i jedynie co mu pozostało, to sprawdzić, dokąd prowadzi winda ze zbrojowni. Na górze okazało się, że można nią wjechać nie na spotkanie z bandą terrorystów, jak zdawało się naszemu bohaterowi, lecz do bardzo dziwnie urządzonego i wyglądającego pomieszczenia. Nie miało toto okien, jedynie dwoje metalowych drzwi oraz windę. Na każdym z drzwi zauważył system automatycznego otwierania połączony ze skanerem czytającym dane osobowe. Ponadto przez małego judasza mógł podglądnąć, co się dzieje w sąsiednim pomieszczeniu, aby uniknąć wszelkich niemiłych niespodzianek. Przeszukując pokój, zauważył na biurku włączony komputer oraz małą ramę zawieszoną na ścianie w dość dziwny sposób. Najpierw przeczytał plik wyświetlony na ekranie monitora. Większość danych powiązana była z kimś o imieniu Visel Moreau, którego m.in. klientem był przyjaciel Reeva, burmistrz miasta, pan Martnens. Raport wspominał coś również o projekcie oznakowanym jako VST, który był robotą Moreau zleconą przez Genesis Cryogenetic Enterprise. Te rewelacyjne wieści zmusiły Reeva do myślenia, gdyż Martens nigdy nie wspominał o tego typu swoich powiązaniach i znajomościach. Zaintrygowany detektyw spojrzał przez judasza, dzięki czemu mógł ujrzeć dwóch dyskutujących mężczyzn. Próba otwarcia drzwi przy użyciu skanera niestety nie powiodła się, ponieważ jego osoba nie była wpisana do systemu ochrony. Uważniej przyjrzał się mechanicznym drzwiom, zdając sobie sprawę z faktu, iż jeśli tylko mógłby wyłączyć system ochronny, drzwi otworzyłyby się ręcznie. Pod ramą w pokoju dostrzegł kawałek papieru z dziwnymi rysunkami. Biurko, na którym stał komputer miało jedynie szufladę, którą otwierał malutki kluczyk wcześniej znaleziony. Wewnątrz sięgnął po kartę pasującą do systemu ochronnego. Joshua wrócił windą do zbrojowni, gdzie wprowadził kartę do slotu i posługując się malunkami na kartce, powciskał siedem guzików w tej samej kolejności, w jakiej wypisane one zostały na tajemniczym papierze. Obydwoje drzwi przestały stanowić już jakikolwiek problem dla detektywa, który bezzwłocznie wsunął się do windy. Tym razem drzwi dały ręcznie się otworzyć i Joshua znalazł się w ciemnym pokoju. Niedaleko drzwi stała sobie pusta szklana szafka, natomiast po drugiej stronie - ohydnie zabrudzone krwią szpitalne łóżko. Panel monitorujący wskazywał na to, iż ktoś znajduje się w pobliskim pomieszczeniu. Joshua otworzył drzwi, odruchowo sięgając po jedyną broń palną jaką posiadał. Pan Simon Ruby leżał na łóżku przy życiu jedynie dzięki urządzeniom pracującym wokół. Nie wyglądał za ciekawie, właściwie to miał wzorową aparycję bliskiego zejściu z ziemskiego padołu nieszczęśnika. Po drugiej stronie łóżka Reev zauważył małe, białe pudełeczko, w którym znalazł medyczny raport. Po jego przeczytaniu w umyśle detektywa zaczęło się pojawiać coraz więcej męczących pytań, wciąż pozostających bez odpowiedzi. Zdenerwowany otworzył małą szafkę, w której znalazł stetoskop oraz syringe. Ułożył stetoskop na drzwiach, które wciąż były zamknięte i w tym samym momencie zdał sobie sprawę, iż rozpoznaje głosy ludzi ze sobą rozmawiających. Byli to Al Prike - dowódca terrorystów oraz Eva Tompson - właścicielka klubu Free Climax. Hm, rozmowa ich stawała się coraz bardziej zagadkowa, więc bez chwili wahania Reev postanowił ujawnić istnienie swej osoby i odważnie bez pukania sięgnął za klamkę. Zaskoczenie na twarzy rozmówców było niewymowne, wskutek czego pan Prike nagle zapragnął zastrzelić Reev'a, przeciw czemu kategorycznie zaoponowała pani Eva Thompson. Dyskusja zaczęła się robić coraz bardziej interesująca, szczególnie z powodu wyjaśnień, jakie złożyli Reevowi obydwoje rozmówcy. Nie będę tu zdradzać wszystkich szczegółów, sami powinniście zakosztować sensacji rodem z najbardziej brylantowych powieści kryminalnych. W każdym razie w jakiś sposób Al Prike zdołał przekonać Joshuę, by ten wskoczył do cyber przestrzeni w celu odzyskania pewnych ważnych dokumentów, na którą to prośbę pani Thompson przyklasnęła z entuzjazmem. Joshua zaczął lubić tę dwójkę, tym bardziej, że okazało się, iż są oni dobrzy i właściwie stoją po tej samej stronie co on. Procedura startowa nie trwała długo i po krótkiej sesji przy komputerze uruchamiającym program Joshua znalazł się w budzącej się do startu machinie.

Level 4

Przedziwne odgłosy oraz absurdalne kolory towarzyszyły detektywowi podczas tej podróży jakby ze snu. Przez moment wydawało mu się, że jest jedynie duchem, jakimś ciałem astralnym składającym się z czystej energii. To było wspaniałe uczucie. Jedynie portable control w jego rękach zdawał się być materialny, służył on do podróży po cyber przestrzeni, a także dzięki temu urządzeniu mógł się z niej wydostać. Gdy już podróż się skończyła, pomieszczenie, w którym się znalazł wydało mu się najbliższe piekłu, o ile z nim nie tożsame. Joshua sięgnął po młot i z całej siły puknął w bębny znajdujące się przy totemie. Potężna fala dźwięku rozległa się po pomieszczeniu, uderzając boleśnie w bębenki uszu detektywa. Postanowił przestać się zabawiać i tracić czas i zwrócił swą uwagę w kierunku tajemniczego zamku na wzgórzu, który teraz się wydawał najbardziej interesującą rzeczą w pobliżu. Niestety dostanie się do budowli było nieco skomplikowane przez trudności, jakie spowodował mu zachęcająco wyglądający pojazd, którym mógłby się dostać na wzgórze. Okazało się, iż do jego uruchomienia trzeba być jednocześnie w dwóch miejscach, co się wydawało niemożliwe nawet w cyber przestrzeni. Joshua postanowił więc poszukać innej, łatwiejszej drogi, jak schody czy coś w tym pospolitym rodzaju. Te w zasięgu jego wzroku prowadziły do małego podziemnego pokoiku, gdzie znajdował się sporej wielkości bojler z rurami oraz imponująca pajęcza sieć. W innej sytuacji lepiej byłoby nie dotykać sieci, jednak w tym przypadku okazało się to najlepszą ucieczką. Znalazł się w labiryncie, którego eksploracja przyniosła mu kilka przydatnych monet. Musiały one zostać wrzucone do slotu maszyny, której wygraną było coś w rodzaju lalki voodoo. Joshua rozpatrzył kilka możliwości oraz kombinacji wygrania lub przegrania i stwierdził, iż są tylko dwie wygrane: jedna dawała dwie monety, druga sześć. Niestety Joshua ciągle zamiast drugiej możliwości otrzymywał tę pierwszą, z dwiema monetami. Ze złości i dumy, iż jest ogrywany przez głupią maszynę, zaczął myśleć i uważniej przyjrzał się jej strukturze. Używając młota, który wcześniej zabrał, uderzył w jeden z dużych pazurów. Wygrał monety i czym prędzej ponownie zwrócił swą uwagę na boiler z rozpalonym do czerwoności zaworem. Odkrył, iż mógł odkręcić zawór bez robienia szkody, używając do tego szmaty znalezionej w labiryncie. Wrócił do pokoju z pająkiem, stwierdzając, iż ten nie może go sięgnąć, jednocześnie zaczął odkręcać zawór, czego skutkiem było wypuszczenie prosto na pająka i jego sieć gorącej pary. Domek pajęczaka uległ destrukcji, a on sam uciekł w ciemną dal. Schował odrobinę tajemniczej, dziwnej substancji, z której zrobiona była pajęcza sieć, zdjął nieco potasu ze ściany za siecią i wrócił do maszyny zwanej target practice. Wlał trochę kleistej substancji na przekładnię maszyny i wygrał lalkę voodoo. Wrócił do cableway hut, otworzył bilet (ticket booth) gdzie znalazł kopertę zawierającą zapałkę. Wrzucił okropną lalkę do szuflady i z klatki samochodu zaczął uruchamiać silnik. Gdy dotarł na miejsce, jedynie trzy obszary wydawały się dostępne: laboratorium alchemika, kaplica z oznakami czarnej magii oraz wysoka wieża. Najpierw zdecydował się na przeszukanie laboratorium, w którym znalazł receptę na proch do broni, potassium nitrate oraz węgiel. Na jednej ze ścian pomieszczenia widać było lustro umieszczone tuż nad naczyniem z brązu, w którym stała woda. Operując jedną z cegieł pod naczyniem, Joshua odkrył, iż może sprawić, by woda przestała ściekać. W zbezczeszczonej kaplicy znalazł nieco węgla drzewnego.

Używając czaszki z wielkim otworem po prawej stronie, węgla, pochodni oraz zapałki, mógł poradzić sobie z brązowym naczyniem. Na lustrze pojawiła się informacja: „time 7-8-4-5", która na razie pozostawała bardzo tajemnicza i niezrozumiała, jak wszystko do tej pory. Przed opuszczeniem laboratorium Joshua podniósł dziwny metalowy pręt, małą butelkę wypełnioną substancją oraz torbę kryjącą w sobie specyfik znany wszystkim detektywom: papaverine - silny środek nasenny. Detektyw zdał sobie również sprawę z faktu, iż metal, który przed chwilą podniósł był w rzeczywistości jedną z brakujących części słonecznego zegara w wieży. Ułożył metal we właściwym miejscu i odtworzył na zegarze tajemniczą sekwencję, która pojawiła się wcześniej na lustrze. Udało się, sekretny mechanizm otworzył zamek, a na zegarze pojawił się panel. W nim znajdował się dziennik Moreau zawierający różne adresy wirtualnych lokacji, włączając w to biura burmistrza Martensa. Bezzwłocznie, z głową zapełnioną pytaniami, wybrał - używając odpowiedniego urządzenia - jako pierwsze miejsce podróży w cyber przestrzeni biuro Martensa. Gdy był już na miejscu, zaskoczył go prawie identyczny wygląd wirtualnego miejsca z oryginałem, nawet sekretarka była ta sama. Poprosiła go, by poczekał, gdyż burmistrza na razie nie było. Na ścianie zauważył ogromy obraz z dziwnymi sześcioma symbolami oraz zamknięte drzwi, do których na razie nie mógł się dostać bez zwracania na siebie uwagi sekretarki. Nadszedł odpowiedni moment na wypróbowanie środku nasennego na miłej pani, która wkrótce zapadła w głęboki sen. Detektyw użył do tego pożeranych przez nią masowo czekoladek, które doskonale nadawały się jako przekaźnik proszku do organizmu „strażniczki". Po dokładnym zbadaniu sytuacji w sali konferencyjnej za drzwiami, Joshua postanowił wrócić do miejsca z totemem, w który uderzył z całej siły metalową pałką stojącą w pobliżu. Rezultat tego działania był naprawdę imponujący, więc nie pozostało nic innego tylko działać twórczo dalej. Joshua zmieszał razem charcoal tank, który znalazł w kaplicy z sulphur oraz potassium nitrate powder, by w ten sposób uzyskać miksturę iście zabójczą. Przypomniał sobie basen lawy w labiryncie, więc czym prędzej skierował tam swe kroki i zanurzył w zbiorniku dzwonek aż ten stał się prawdziwie gorący. Wrzucił do dzwonka srebrną monetę oraz żelazną kulę znalezioną w biurze Martensa i w momencie gdy srebro zaczęło się topić i zakrywać kulę, Joshua obrócił dzwonek i podniósł srebrną kulę. Załadował arquebus i postanowił tak uzbrojony wkroczyć do labiryntu. Ruszył na prawo i strzelił swój jedyny możliwy raz prosto w serce bestii natychmiast ją zabijając. Zebrał nieco krwi do pustej butelki po substancji i wrócił do drzwi burmistrza. Wypełnił krwią zwierzęcia zamek i poczekał na wyniki. W środku na stole ujrzał komputer, którego włączenie uwarunkowane było wpisaniem poprawnego hasła. Jedynym narzędziem, które mógł w tej chwili wykorzystać był projektor hologramu w sali konferencyjnej oraz różne laserowe dyski, które odkrył w szufladzie biurka burmistrza. Jeden z nich wyświetlił dziwny diagram podobny pod wieloma względami do tego, który znajdował się na panelu kontrolnym. Porównał oba rysunki i doszedł do wniosku, iż niektóre linie na nich pasują do siebie. Po ich zdjęciu zdołał odkryć sześciocyfrową sekwencję, która była kluczem do komputera. Wklepał numerki i w nagrodę za myślenie dostał się niemalże do umysłu swego przyjaciela Martensa. Nie było to zbyt przyjemne, ze względu na wiadomości, wśród których jedną z rewelacji był fakt, iż jego zleceniodawca był zwyczajnym draniem i oszustem zanurzonym po uszy w całą tę hecę z terrorystami oraz projektem VST.

Level 5

Joshua będąc już na wyspie razem z Alem oraz Ewą, postanowił, iż się rozdzielą. On jako doświadczony w samotnych poszukiwaniach skieruje się na zachód wyspy, a ich dwoje na wschód. Miał zamiar iść do bloku C, dezaktywować elektryczną ochronę, by oni mogli dostać się do bloku B. Joshua wziął instrument zwany parallel cutter, by użyć go do krótkiego przerwania w przepływie prądu w ogrodzeniu. Zanim urządzenie uległo stopieniu, Al oraz Eva mogli szybko i bezpiecznie przedostać się przez ogrodzenie. Joshua usiadł przy panelu kontrolnym i zaczął operować dźwigniami ciągu, by po chwili zniknąć z oczu dwóm nowym przyjaciołom. Szybki rzut okiem na plażę, ogromnego żółwia, zadecydował, iż detektyw wybrał z dwóch możliwych ścieżek tę, która prowadziła do centrum wyspy. Drogą doszedł do metalowej rury zamkniętej kratą. Ostrożnie wycelował ze swego laserowego pistoletu i dwukrotnie wystrzelił. Kraty się poruszyły, otwierając drogę, która niestety wypełniona była dość zimną wodą. Joshua odważnie zanurzył się w lodówie, która, jak się rychło okazało, zapełniona była po brzegi „przyjacielskimi" piraniami. Udało mu się jakoś uciec przed ich paszczękami z powrotem do wyjścia, myśląc ponownie jakby tu bezpiecznie przejść przez rybną pułapkę. Zmuszony został skorzystać z pierwszej ze ścieżek, prowadzącej przez skały, mając nadzieję, że znajdzie tam coś bardziej przydatnego. Wkrótce doszedł do miejsca z ogrodzeniem podłączonym do wysokiego napięcia. Po rozglądnięciu się pomysł wpadł sam do głowy. Joshua sięgnął po jajko żółwia i wypuścił je w pobliże węża wylegującego się na skałach. Gdy tylko ten dopadł do jajka, detektyw wystrzelił z broni do gada, wskutek czego po chwili dwie jego palące się części leżały na ziemi. Zaczął poszczególne fragmenty węża traktować telescopic nippers, który znalazł w schronieniu Prike'a. Zdał sobie sprawę, że piranie byłyby zapewne zachwycone wężową ucztą. Wrócił do ich siedziby i rzucił części gada tak daleko od rury jak tylko mógł. W tym momencie krwiożercze rybki wskoczyły w tamtą stronę, tłocząc się niemiłosiernie. Joshua zahipnotyzowany strasznym widokiem, odważnie wskoczył do wody i ominął zajęte ucztą piranie, bezpiecznie dochodząc do rury. Przez nią dostał się na skałę, gdzie musiał bardzo uważać, z powodu na ciemności, jakie go nagle otoczyły, na stawiane kroki. Doszedł do kolejnych krat, które wymagały zużycia ostatnich porcji laseru w broni, ale dzięki temu dostał się do pomieszczenia wewnątrz więzienia. Po obejrzeniu nowej lokacji stwierdził, iż drzwi, które próbował otworzyć muszą zostać wstrząśnięte jakimś potężnym dźwiękiem, aby mógł przez nie ktoś w ogóle przejść. Na szczęście małe okienko było otwarte, a przez nie mógł ujrzeć korytarz oraz strażnika słuchającego sobie muzyczki i czytającego jakiś magazyn. Detektyw głęboko wytężył umysł i jął rozmyślać nad różnymi sposobami przesunięcia się o krok na przód. Nic nie wydawało mu się sensowne, aż wreszcie zwrócił swą uwagę na stosy prania, za którymi znalazł mydło. Wrzucił je do wiadra z wodą i wlał zawartość do rury prowadzącej do krat, dzięki czemu ściany stały się niesamowicie śliskie. Tymczasowo zatrzasnął kraty i zaczął myśleć, jak by tu zwrócić uwagę strażnika. Sięgnął po puste pojemniki i wrzucił je do pralki, szybko ją programując i uruchamiając, co w sumie wywołało ogromny hałas. Strażnik oglądający męski magazyn na szczęście na odgłos tego świdrującego dźwięku zdołał się oderwać od lektury i rozpoczął poszukiwanie źródła zamieszania. To wystarczyło, by wpadł w przygotowaną przez Joshuę pułapkę i nigdy z niej już się nie wydostał. Droga była wolna, Joshua sięgnął po pęk kluczy i wkroczył na korytarz, który okazał się bardzo długi. Jednak do wyboru miał tylko dwie pary drzwi. Zgodnie z mapą panel skrywający potrzebne kable znajdował się w pokoju umiejscowionym dokładnie naprzeciwko, bez chwili zastanowienia przekroczył jego próg. Na środku pokoju, oprócz wielu interesujących przedmiotów wokół, stał stół, a na nim MDVD, magazyn oraz pusta puszka po piwie. W pomieszczeniu było coś jeszcze, pod oknem znajdowała się najbardziej potrzebna rzecz: panel. Pojawił się mały problem z kablami, których było znacznie więcej niż się spodziewał, krótka rozmowa przez walky-talky z Prikiem nie rozwiązała problemu. Joshua na razie bezradny postanowił zwiedzić drugą część korytarza, w której czekała na niego kolejna para drzwi do sprawdzenia. Zatrzymał się przy pierwszych z nich i przyłożył ucho w celu wyłapania jakichkolwiek dźwięków, które byłyby oznaką istnienia kogoś za nimi. Na szczęście nie usłyszał nic, więc szybko przekroczył nieznany próg. Po szczegółowym zbadaniu zawartości pomieszczenia, był w stanie wynieść z niego jedynie kawałek nitki dentystycznej oraz termometr, wyjęte z kieszeni płaszcza wiszącego w pobliżu. Zanim jednak opuścił pomieszczenie, zauważył mały zbiornik niedaleko ogrodzenia, który był wciąż pełen gazu. Pomyślał, iż choć przedmiot jest poza jego zasięgiem, można by było go użyć. Wrócił na korytarz, by sprawdzić ostatnie drzwi. Po wejściu do pomieszczenia, po krótkiej zapoznawczej procedurze podszedł do pierwszych drzwi z judaszem i powoli spojrzał przez wizjer. Cela okazała się pusta, więc skierował się do środkowej części, za którą tym razem ujrzał starego człowieka leżącego na stole. Rychło okazało się, iż jest on nikim innym, lecz profesorem Moreau we własnej osobie! Po krótkiej, ciekawej rozmowie, okazało się że profesor może być pomocny przy otwieraniu drzwi do laboratorium. Zapamiętał sekwencję dźwiękową, jaka była wystukiwana na klawiszach otwierających wejście, w tym przypadku urządzenie MDVD mogło się okazać wyjątkowo przydatne. Profesor ostrzegł także Joshuę przed spotkaniem z Martensem, który mógł zaszczycić więzienie swą obecnością. Na takie rewelacje nasz bohater zareagował natychmiast powiadomieniem Evy i Ala o swych dotychczasowych odkryciach. Po krótkiej wymianie wiadomości Joshua opuścił profesora na krótko, by przy pomocy urządzenia MDVD nagrać dźwięk każdego klucza przy drzwiach laboratorium. Wrócił z nagraniem do profesora, który wskazał właściwą kombinację. Rychło okazało się, iż ona zadziałała i udostępniła detektywowi drogę do laboratorium. Widok był przerażający, wyobraźnia Joshuy zaczęła pracować na najwyższych obrotach, podsuwając mu różne pomysły co do możliwości wykorzystania znajdujących się w pomieszczeniu narzędzi. Detektyw zwrócił szczególną uwagę na rękawice, fiolkę oraz induction tester, które to narzędzia czym prędzej schował do kieszeni. To ostatnie zaraz wykorzystał, stojąc przed panelem, na kablach w nim się plączących. Skutek był natychmiastowy: 100000 woltów przeszło przez trzy kable, pozostałe dwa okazały się standardowymi 220-setkami. Na nich właśnie Joshua użył parallel cutter i zawołał przez wolky tolky Prikea oraz Thomson. Po chwili wszystko stało się jasne, obydwoje szczęśliwie przeszli przez unieszkodliwione przez detektywa ogrodzenie, przed chwilą będące pod ogromnym napięciem. Gdy tylko para przeszła przez bramę, akcja potoczyła się błyskawicznie. Nie chcę zdradzać szczegółów, sami obejrzycie sobie zapierające dech w piersiach animacje, ja natomiast będę kontynuować w miejscu, w którym Joshua wraz z Evą znaleźli się w celach więzienia (Al Prike już nie żył). Joshua po krótkim uspokojeniu kobiety wypełnił rękawice eterem i połączył okno Evy ze swoją nitką dentystyczną, by w ten sposób przesłać jej nasenną zawartość. Po chwili Eva zameldowała, iż strażnik leży sztywny, unieszkodliwiony, a droga pozostała wolna. W ciągu kilku sekund Joshua znalazł się przed drzwiami do celi Evy, którą niestety nie mógł uwolnić w sposób, w jaki uwolnił profesora. Jednak kobieta wręczyła mu przez drzwi notatkę, na której widniały dziwne symbole, pasujące do tych widzianych przez detektywa na tablicy w laboratorium. Symbole były w rzeczywistości kluczem. Reev przeszedł przez drzwi, które prowadziły do biur, sięgnął po broń strażnika i lewą ręką wprowadził do maszyny numeryczny kod. Drzwi się otworzyły, ukazując korytarz z kolejnymi, już otwartymi drzwiami. Za nimi czekała go konfrontacja z Martensem, niegdyś przyjacielem, a teraz zagorzałym wrogiem, któremu nie mógł wybaczyć śmierci Al Prike'a. Martens nie był zaskoczony widokiem Reeva z wycelowaną prosto w swoją głowę bronią. Reev do tej pory zastanawia się, dlaczego nie pociągnął za spust, mało tego - powstrzymał Evę przed zrobieniem tego samego. Wtrącił Martensa do jednej z cel i używając systemu wideo-konferencji w biurze dyrektora więzienia, zawiadomił prasę o wszystkich niecnych występkach burmistrza Martensa oraz pozostałych rewelacjach, jakich dowiedział się podczas śledztwa. Miasto obudzone zostało przez rewelacyjne, sensacyjne wieści.

Jaspin

Tom Clancy's Rainbow Six

PC

Take 2

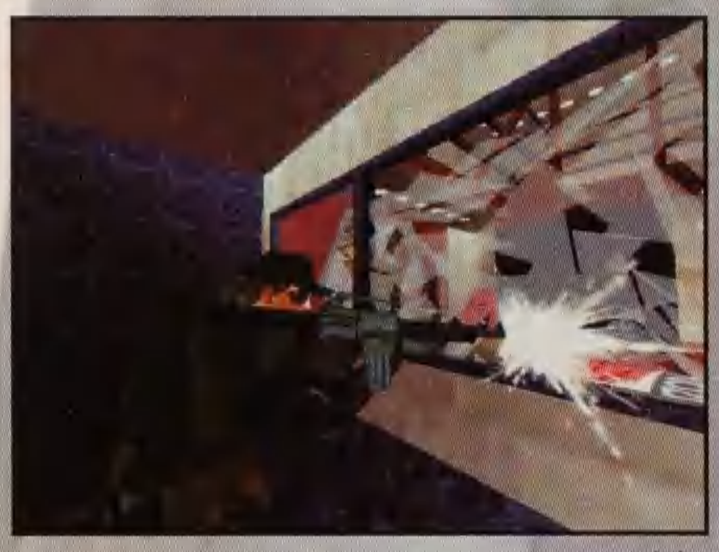
Rainbow Six uderzył jak grom z jasnego nieba. W euforii spowodowanej pierwszymi wrażeniami wydawało się, iż jest to pierwszy krok w kierunku gry idealnej, wiernie odzwierciedlającej rzeczywistość. Ja także, oszołomiony wspaniałą muzyką i fantastyczna dynamiką gry zatraciłem troszeczkę możliwość obiektywnej oceny (dobrze, że to nie ja ją recenzowałem, bo dostałaby 11/10;). Z czasem jednak zauważyłem szereg niedorzeczności i bugów. Teraz, już po wielotygodniowym walkowaniu, wyciskaniu i maglowaniu gry, przyszła kolej na podzielenie się z Wami paroma cennymi uwagami i spostrzeżeniami.

CONTACT!

Nikomu nie trzeba tłumaczyć, że arsenał (już pobieżnie scharakteryzowany w recenzji gry) ma często decydujące znaczenie dla przebiegu akcji. Dlatego warto zapoznać się z poniższym zestawieniem wad i zalet poszczególnych broni.

Karabin M-16

wprawdzie ładnie wygląda w akcji i na screenach umilających czas wczytywania się gry, ale zupełnie nie sprawdza się, gdy pod lupę weźmiemy jego walory użytkowe. Jest za duży i nieporęczny, a przy tym stosunkowo mało celny w walce kontaktowej. Często zdarza się, iż mimo że wycelujemy (tzn. celownik pojawi się na czole terrorysty), to tak naprawdę nasz człowiek nie podniósł jeszcze lufy dostatecznie wysoko i kilka pierwszych kul nie sięga celu. W niewielkich pomieszczeniach i wąskich przejściach M-szesnastka jest jak kula u nogi. Strzelać warto właściwie jedynie ogniem pojedynczym (używając ogranicznika serii), ponieważ przy serii rozrzut jest nie do przyjęcia. Karabin trzęsie się w łapach naszego dzielnego wojaka, robiąc wiele hałasu i nic poza tym. Zdarzyło mi się, że wywaliłem do stojącego



pod ścianą jakieś dwa metry przede mną terrorysty cały magazynek, efektem czego były jedynie dziury w tynku okalające wdzięcznie jego postać. Stało się tak, chociaż celownik cały czas widniał na czole wroga. Zupełnie inaczej sprawy się mają przy strzelaniu na duże dystanse. M-16 cechuje bowiem (w porównaniu do innych stosowanych w R6 broni) bardzo mała utrata celności wraz ze znaczącym wzrostem odległości. Nadal jednak trzeba strzelać ogniem pojedynczym, względnie krótkimi dwu-, trzystrzałowymi seriami. Ta broń wymaga czasu na spokojne wycelowanie i nie należy jej używać w sytuacjach typu: terrorysta z detonatorem bomby w dłoni trzyma na muszce zakładników, mamy ułamek sekundy na sforsowanie drzwi i unieszkodliwienie bandziora. Podsumowując: M-16 sprawdza się w 100% tyko w misji na lotnisku (operacja Winter Hawk), gdzie ogrom pasa startowego wyklucza użycie pistoletów maszynowych MP5. (Poza tym, ochrona lotniska dysponuje bronią o raczej dużym zasięgu i może zdarzyć się, iż otworzy do nas ogień na dużo wcześniej, zanim wejdzie w pole naszego skutecznego ognia. Przy takim stanie rzeczy mamy dwa wyjścia: albo użyć M-16, albo bawić się w podchody i hałasując, zwabiać przeciwników w miejsca, gdzie spokojnie wyeliminujemy ich, stojąc np. za węgłem.

Car15

to coś pomiędzy M-16 a MP5. Jest to skrócona, kompaktowa wersja wyżej opisywanego karabinu. Najlepiej sprawdza się na średnie dystanse. O wiele celniejszy od M-16 przy ogniu ciągłym. Mimo swoich niewielkich rozmiarów, nadal zachowuje takie cechy karabinu jak: duża donośność, celność, duża prędkość wylotowa pocisku i jego dobre właściwości przebijające. Tym, co zbliża Car 15 do pistoletów maszynowych, jest krótki jak na karabin czas reakcji, co zwiększa szanse wyposażonego weń komandosa w walce kontaktowej. Niewielkie gabaryty broni pozwalają na wykorzystanie w wąskich przejściach. (Szczególnie pomocna, gdy korytarze są wąskie i kręte, a przy tym bardzo długie. Pozwala na szybki, celny strzał do stojącego w sporej odległości bandyty. Jak się już zapewne domyślacie, dobrze jest mieć człowieka z Car15 w misji z zaporą na pograniczu węgiersko-słowackim. Korytarze znajdujące się we wnętrzu tamy są często za długie na MP5, a przy tym za wąskie, aby użyć nieporęcznego M-16. Gdy nie można zajść od tyłu terrorysty ani nie ma czasu, aby poczekać, aż ten patrolując teren, podejdzie bliżej lub co gorsza dostrzeże nas i pobiegnie zawiadomić kompanów, Car 15 staje się nieoceniony. Niestety ponieważ karabinek nie ma tłumika, istnieje ryzyko, że terroryści usłyszą strzały i zdetonują ładunki wybuchowe. Szczęśliwie w większości wypadków głośno pracujące we wnętrzu zapory turbiny i inne urządzenia skutecznie zagłuszą huk wystrzałów.)

Benelli M1 Tactical 12-Gauge

- popularna „pompka". Doskonała w walce kontaktowej (czyt. kiedy przyłożymy lufę do brzucha denata). Nieporęczna w niewielkich pomieszczeniach, na większym dystansie (czyt. powyżej trzech metrów) ma duży rozrzut i jest niecelna aż do bólu. O dalekim dystansie w ogóle możemy zapomnieć. Służy przeważnie do wyważania drzwi, co i tak wielokrotnie nie udaje się przy pierwszym strzale, dając znajdującym się za nimi terrorystom czas na przygotowanie obrony, względnie wycięcie w pień zakładników. Nawet gdy już wywalimy wrota, często okazuje się, iż nasza strzelba nie może sobie

poradzić pierwszym strzałem ze stojącym w przeciwległym rogu pomieszczenia wrogiem. Krótko mówiąc: bron ta robi wiele hałasu i nic poza tym. W ciągu całej gry nie użyłem jej ani razu. (Oczywiście prócz momentu, w którym testowałem ją na potrzeby tego poradnika) i nie sądzę, aby Wam Benelli była potrzebna do jej ukończenia. O wiele lepiej wysadzać drzwi przy pomocy ładunków wybuchowych (Małe BUM! i po krzyku) lub użyć Lockpick Kit .

Heckler & Koch MP5-A2

Jak już wspomniano w recenzji, używany praktycznie przez wszystkie liczące się jednostki specjalne (przez nasz Grom też!). Bardzo dobra celność na krótkie i średnie dystanse, niezawodność, niezwykła poręczność i krótki czas potrzebny do oddania celnego strzału, to tylko niektóre z jego zalet. Do użycia praktycznie w każdej z rozgrywających się w zamkniętych pomieszczeniach misji. Niestety istnieje pewna granica zasięgu (przynajmniej w grze), przy której celność tej broni drastycznie spada, szczególnie przy strzelaniu serią. Poza tym praktycznie bez wad. Gorąco polecam. (Ale jeszcze goręcej wersję z tłumikiem, o czym poniżej).

Heckler & Koch MP5SD

Właściwie to samo co powyżej, tylko z tłumikiem. (Jest to tłumik wewnętrzny, a nie taki „przykręcany". Mówiąc po ludzku - słychać jedynie szczęk zamka.) Idealna broń przy próbach odbijania zakładników i w sytuacjach gdzie huk wystrzałów mógłby sprowokować wroga do zdetonowania bomby. Niestety, jak to mówią: „nie ma róży bez ognia" albo jakoś tak. Wersja SD ma nieco mniejszy zasięg skuteczny od swojej siostry bez tłumika.

Heckler & Koch MP5K-PDW

Doskonałe osiągi pistoletów maszynowych MP5 sprawiły, że zainteresowali się nimi także ochroniarze. To właśnie na ich potrzeby stworzono wersję „K" (oznaczenie pochodzi od niemieckiego słowa Kurz - krótki). Jak już sama nazwa wskazuje jest to skrócona wersja MP5, skonstruowana tak, aby można ja było nosić pod marynarką. Broń stała się bardziej poręczna w walce kontaktowej, ale straciła wiele zalet pierwowzoru. Stała się o wiele mniej celna, zwiększył się rozrzut, ograniczony został zasięg. Łączy w sobie cechy pistoletu (szybkość z jaką mierzymy i strzelamy do przeciwnika) z dużą siłą ognia. Tylko ten rozrzut i kiepska celność na średnim dystansie! Zasięg też kuleje... Jeśli chcesz mieć pewność, że kule dosięgną celu, strzelaj serią (najlepiej od razu pół magazynka), nawet jeżeli przeciwnik stoi dwa kroki przed Tobą.

Pistolety:

Wszystkie występują w wersjach z tłumikiem i bez. Dlatego też ograniczę się do opisania jedynie tych drugich wariantów. Po zastosowaniu tłumika właściwości broni pozostają bowiem prawie nie zmienione (oczywiście poza głośnością strzałów, poręcznością i donośnością).

Beretta 9mm FS

Mały odrzut (ale i nie najlepsza siła rażenia), duży magazynek i bardzo duża poręczność.

H&K 40 USP

Kal. 9 mm. Duża niezawodność.

H&K 45 Mark23

Wersja H&K 40 przystosowana do strzelania nabojem 45 ACP. Cechuje ją niewielki magazynek i duży odrzut. Nabój 45ACP o kalibrze 0.45 cala (około 11,5 mm) jest rozwinięciem wynalezionej w 1905 roku czterdziestki piątki, najpopularniejszego naboju w Ameryce, symbolizującego mit dużego kalibru. Pomimo sukcesu naboju 9 mm Parabellum stosowanego powszechnie w Europie, kal.45 nadal mocno trzyma się za oceanem. (Istnieją specjalne wersje europejskich pistoletów np. SIG Sauer, przerobione na amerykański rynek właśnie do strzelania nabojem 45ACP). Pocisk 45ACP ma działanie obalające, w przeciwieństwie do kal. 9mm, został skonstruowany zgodnie z filozofią, że już pierwszy strzał (nieważne czy oddany w klatkę piersiową czy w głowę), powinien unieszkodliwić ofiarę. (Nawet jak trafi w kamizelkę kuloodporną, jej właściciel leci parę kroków w tył, ma połamane żebra problemy z akcją serca itp.). Tak duża siła rażenia rekompensuje niewielką pojemność magazynka.

Granaty:

M61Frag Granades

- granaty odłamkowe. Jak dla mnie w grze mają trochę za małe pole rażenia. Jak już wspomniał ALLOR w recenzji, są nieocenione przy oczyszczaniu wszelkiej maści pomieszczeń. (Trzeba jednak mieć pewność, iż nie znajdują się w nich zakładnicy.) Nie wiadomo czemu nasz komandos zawsze rzuca granatem „od dołu", dlatego trzeba uważać, aby ten ostatni nie odbił się od wysokiego progu czy też framugi okna i nie wrócił nam niczym bumerang pod nogi. Jak łatwo się domyślić, skutki takiego zagrania są opłakane.

Flashbangs.

Jak sama nazwa wskazuje, ich działanie składa się z dwóch czynników. Pierwszy z nich to „flash" (czyli błysk), a drugi to „bang" (czyli huk). Niestety w grze jest to raczej jedynie „flash". Ma to i swoje dobre strony, ponieważ przy odrobinie szczęścia (na poziomie trudności ustawionym na „Easy" prawie zawsze) o Twojej obecności nie dowiedzą się przebywający w sąsiednich pomieszczeniach. Działanie tych granatów jest ogłuszająco-dezorientujące. Dają nam po prostu te pół sekundy przewagi. W tym czasie musimy wkroczyć do akcji i zrobić swoje. Przy rzucaniu trzeba zwrócić uwagę na to samo co w przypadku M61. I jeszcze coś: należy bardzo uważać, aby samemu się nie oślepić!

Inne zabawki

Door Charges

Ładunki wybuchowe służące do wysadzana drzwi. Szybkie i skuteczne w działaniu. Robią dużo hałasu, dlatego nie należy ich używać, gdy chcemy zachować dyskrecję. Jednak siła i odgłos eksplozji często dezorientuje wroga na ułamek sekundy. Należy uważać, aby nie znaleźć się przypadkiem w polu rażenia. Może się tez zdarzyć, iż spacerujący spokojnie terrorysta usłyszy jakiś szelest spowodowany zakładaniem przez nas ładunków i otworzy drzwi, aby sprawdzić, co się dzieje. Jeżeli zastanie nas nie z pistoletem, lecz z bombą w rękach, to możemy spodziewać się najgorszego.

Demolitions Kit

- taki zestaw „Mały saper". Jeśli celem misji jest rozbrojenie bomby, to powinno go posiadać co najmniej dwóch ludzi.

Lockpick Kit

- Cicho i szybko upora się z zamkniętymi na zamek drzwiami.

Electronics Kit

- wyłączanie alarmów, kamer ochrony, zakładanie podsłuchów itp.

Heartbeat Sensor

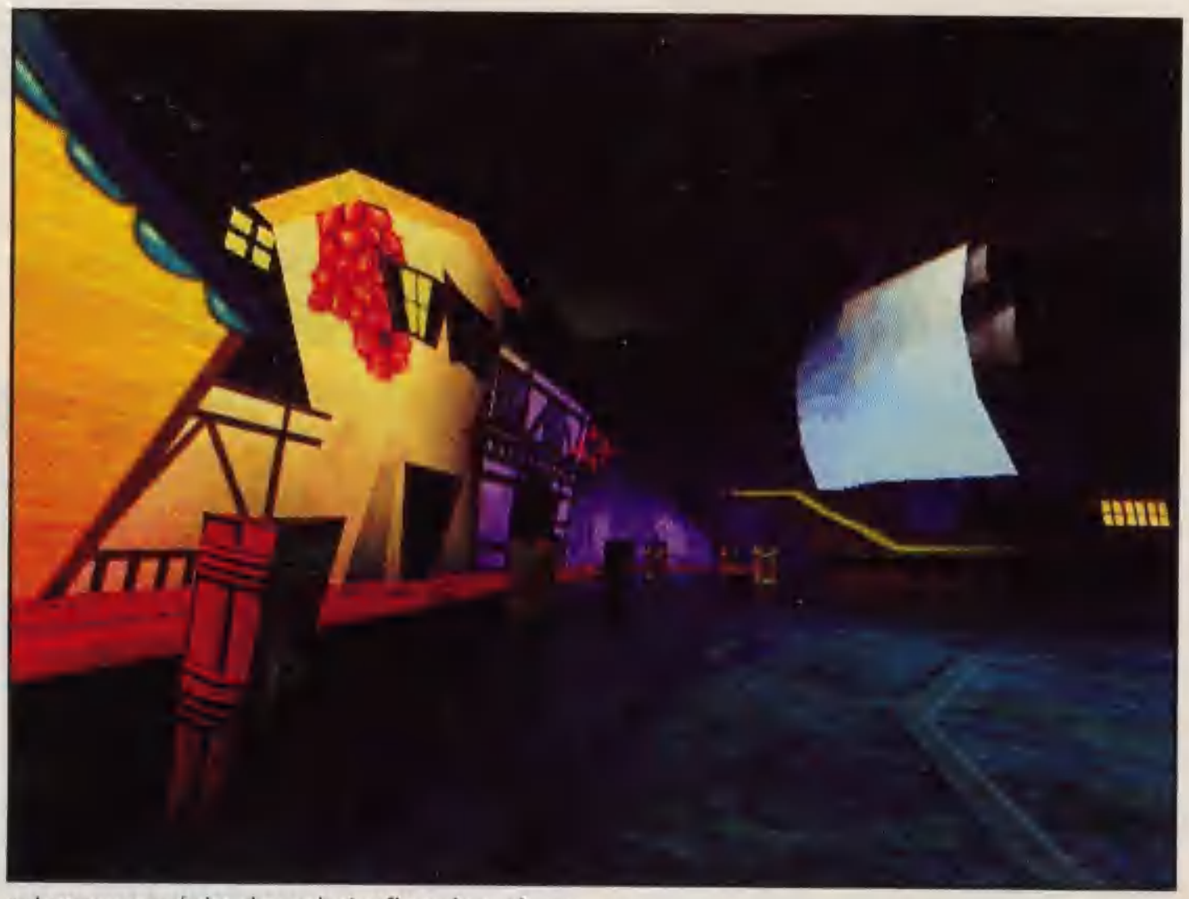
- Wykrywa (nawet przez ściany i na dużą odległość) bicie serca różnorakich osób.

ECHO DOWN!!!

Teraz kolej na kilka porad taktycznych:

Użycie broni bez tłumika, ładunków wysadzających drzwi, granatów itp. może na krótką chwilę zdezorientować i przestraszyć terrorystów, jednak gdy pierwsze wrażenie minie, możecie być pewni (na wyższych poziomach trudności na 100%), że właśnie giną pierwsi zakładnicy i nadciągają posiłki. Szef bandziorów pomyśli pewnie o ucieczce (Można to wykorzystać w misji mającej miejsce na terenie laboratorium biologicznego, aby sprzątnąć drania, gdy będzie próbował dostać się do jeepa.). Nic tak nie wprawia wroga w panikę, jak odgłos tłuczonego szkła. Przejedź serią po szybach, a przekonasz się o prawdziwości tych słów. Należy być jednak przy tym ostrożnym. Jeżeli wróg nie spodziewa się ataku (i grasz na poziomie „Easy"), to na pewno paru rzezimieszków wybiegnie ci zaraz pod lufę. (Bardzo przydatne w misjach „wybij wszystko do nogi" np. już wspomniana zadyma w laboratorium biologicznym). Może się jednak zdarzyć, iż zdradzisz świetnie przygotowanemu do odparcia ataku przeciwnikowi swoja pozycję. Wtedy z myśliwego zmieniasz się w zwierzynę.

Jeśli mam być szczery, to zdradzę wam, że wszystkie misje (za wyjątkiem akcji na lotnisku, gdzie potrzeba Car 15 lub M-16) przeszedłem za pomocą MP5 z tłumikiem. Użycie tłumika ma tę ważną zaletę, iż nieświadomi śmierci swych kolegów zakładnicy sterczą na z góry wyznaczonych pozycjach niczym kaczki na strzelnicy. Nie dopracowane algorytmy sprawiają, że gdy trafimy bronią z tłumikiem stojącego na warcie strażnika, a on zostanie tylko ranny (tzn. nie padnie po pierwszym strzale) i nas nie zauważy, to możemy bez ryzyka strzelić drugi raz. (Dureń, mimo że ma w brzuchu dziurę, dalej sterczy jak kołek na swojej pozycji i się nawet nie kryje ani nie wzywa posiłków). Także jeśli zabijemy z tłumika jednego z dwóch stojących obok siebie strażników, to jego kompan, mimo iż patrzy na śmierć kolegi, nie podejmie (jeśli nas nie zauważy) żadnych działań, aby wybadać sprawę lub chociaż zawiadomić kolegów o zajściu. Możemy go spokojnie zdjąć w drugiej kolejności.



Bardzo ważną rolę odgrywa umundurowanie. Dla przykładu napiszę, że w misji odbijania zakładników w wesołym miasteczku, mimo że stale udoskonalałem misternie ułożony plan, ciągle ponosiłem porażkę. Gdy tylko zmieniłem mundury moich ludzi z miejskich na czarne, udało się za pierwszym razem. Wróg nie zauważył przebiegających w cieniu pod ścianą na drugim końcu sali komandosów, a gdy już wreszcie ich dostrzegł, to było praktycznie po wszystkim.

W misji zakładania podsłuchu i wykradania tajnych danych z komputera w biurowcu należy się wykazać szczególnym sprytem i cierpliwością. Do akcji wybierz jednego człowieka i niech nim będzie zwiadowca (rekonesans). Przydziel mu jak najlżejsze umundurowanie i ekwipunek w kolorze czarnym (im mniej brzęczących sprzączek, zamków, uprzęży itp. tym lepiej). Wyposaż go w Heartbeat Sensor i stosowny sprzęt elektroniczny. Użycie tego pierwszego jest następujące: przełącz się na mapę, i trzymając wciśnięty spust, obracaj się na lewo i prawo. Ponieważ urządzenie „widzi" jedynie w wąskim paśmie na wprost, na mapie powinny się na chwilę pojawiać kropki oznaczające strażników. Obserwuj trasy ich przemarszu i inne zwyczaje. To pomoże ci przemknąć niezauważenie, gdy będą odwróceni do ciebie plecami. (Uwaga: niektórzy mają brzydki zwyczaj przystawania w najmniej odpowiednim momencie i oglądania się za siebie). Unikaj korytarzy „obserwowanych" przez kamery ochrony (są zaznaczone podczas układania planu), dopiero po wyłączeniu systemów rejestrująco - alarmowych możesz ośmielić się na paradowanie przed obiektywami. Pamiętaj, że jeśli zostaniesz zauważony lub oddasz choć jeden strzał (nawet z tłumika), to misja zostanie zakończona porażką. Nikt nie może się dowiedzieć o Twojej wizycie! Skrupulatnie zamykaj za sobą wszystkie drzwi, gdyż otwarte mogą zwrócić na siebie uwagę patrolującego nieopodal strażnika. Poruszaj się cicho (z wciśniętym klawiszem shift), biegaj tylko w ostateczności.

W nocy wykorzystuj przewagę, jaką daje ci noktowizor. Twój przeciwnik nie ma takich cacek, dzięki czemu możesz go bezpiecznie eliminować na dystans z ukrycia. Zdezorientowane oprychy będą tylko wybałuszać gały w ciemność i nic poza tym.

Staraj się poruszać przy ścianach, nigdy po otwartej przestrzeni.

Uważaj pod nogi i na sufit. W wielu miejscach są one wykonane z krat, przez które przelatują z łatwością kule, dzięki czemu można posłać do krainy wiecznych łowów kilku terrorystów i odwrotnie.

Rutyna to największy wróg komandosa. Nigdy nie spodziewaj się wroga w tym samym miejscu. A nuż strażnikowi, który stał zawsze w jednym miejscu, zechce się wyjść tam, gdzie nawet król chodził bez straży? Ze zdziwieniem spostrzeżesz, że ktoś ci właśnie posłał kulkę w plecy, wychodząc z wychodka.

W tej grze kule nie wybierają, pilnuj więc, żeby nie wejść w ogień własnych ludzi.

Ponieważ poruszaniem się komandosów w grupie towarzyszy algorytm, zgodnie z którym każdy kolejny dąży do poprzedniego po linii prostej, to może się zdarzyć, że gdy na tej prostej pojawi się jakaś przeszkoda, to komandos może „zgłupieć" i zamiast ją ominąć, zacznie się kręcić w kółko. Z tego też powodu (jeżeli to możliwe) przed wydaniem rozkazu do ataku, sprawdź, czy wszyscy dotarli na swoje pozycje. (Szczególną uwagą obdarz drzwi, drabiny i rogi zabudowań.)

Na czele oddziału stawiaj zawsze ludzi o jak najwyższym współczynniku „Firearms".

Uważnie śledź zmęczenie swoich ludzi, to poważnie zaniża im współczynniki. Miej w odwodzie zawsze paru „świeżych".
Jeśli chcesz coś załatwić po cichu, wydaj swoim ludziom rozkaz „Hold", po czym sam trzymając klawisz shift, wykonaj zadanie.

Szturmując pomieszczenia (o ile to możliwe) staraj się, aby dwie drużyny wtargnęły do ich jednocześnie dwoma różnymi wejściami. (Przydatne okazują się tu Go-Codes).

Jeżeli oczekujesz za węgłem terrorysty, który zaraz się wychyli, kucnij, a jego pierwsze strzały przejdą ponad Twoją głową. Pozwala to także jednocześnie strzelać tobie i Twojemu partnerowi zza pleców (Lepiej nie wstawać, kiedy prowadzi ogień ;)). Kucanie ma też zbawienny wpływ na celność ognia.

Unikaj głównych przejść i drzwi, stamtąd najbardziej cię oczekują.

Pamiętajcie, że zasada: im większa i bardziej donośna broń, tym dłuższy czas celowania; odnosi się także do wroga.

Sprawdzaj stan magazynka. Nie chcesz chyba stanąć twarzą w twarz z przeciwnikiem, mając w magazynku trzy naboje?

Jeżeli to możliwe, zostaw zawsze dwóch ludzi na zewnątrz zabudowań, aby zabezpieczyli teren. Unikniesz w ten sposób przykrych niespodzianek.

WE'VE GOT MEN DOWN!!! MEN DOWN!!!

Na zakończenie kilka słów o bugach, które jakoś umknęły uwadze recenzenta. Dlaczego niektóre okna (np. w ambasadzie) są „nieprzezroczyste"? Możemy pod nimi spokojnie parado-

wać, bez obaw, że zwrócimy uwagę przebywających w środku. Powinna być możliwość wrzucenia przez takie okno granatu lub snajperskiego strzału. No właśnie!!! Dlaczego w grze opatrzonej nazwiskiem Clancy'ego mającej wiernie odzwierciedlać rzeczywiste działania sił specjalnych zabrakło snajpera? Przecież to taka oczywista rzecz! (Jak tak dalej pójdzie to niedługo doczekamy się wyścigów samochodowych bez samochodów i przeciwników). Mam poważne wątpliwości, czy sam wielki Tom Clancy choć rzucił okiem na tę grę. Przecież np. taki Ding Chavez był pierwszej wody snajperem, o czym możemy sobie poczytać chociażby w „Stanie Zagrożenia". Inna sprawa, że Ding był także i zwiadowcą (m.in. dlatego uniknął śmierci w wąwozie), a w grze figuruje jako „assaulter" (szturmowiec).

Dlaczego pominięto walkę wręcz? Rozumiem, że grupy takie jak Rainbow Six nie biorą jeńców, ale czy terrorysta nie mógłby wytrącić jednemu z naszych ludzi broni z dłoni? I dlaczego nie można odciągać na bok ciał? Jeszcze gorzej ma się sprawa z taką błahostką jak pojazdy. Czy nie można przebić opon jadącemu Hummerowi, czy chociażby posłać mu serii po szybach? (Wiem że to twarda maszyna porównywana przez niektórych z czołgiem, ale bez przesady :)). Musimy czekać, aż wróg łaskawie wysiądzie z auta. Dlaczego nie da się rozwalić go granatem? Pamiętacie misję w laboratorium biologicznym? Mamy w nim nie dopuścić, aby przywódca terrorystów dostał się do jeepa. Czy nie prościej byłoby po prostu wrzucić granat pod wóz, aby nie miał czym uciekać? (A tak w ogóle to i tak teren powinno otoczyć wojsko, a zatrzymanie jadącego przez pustynię samotnego samochodu nie powinno nastręczać problemu. Gdzie śmigłowce, satelity i łodzie podwodne? :)) Na samo zakończenie jeszcze jeden humorystyczny akcent. Czy ktoś zauważył, że agenci Global Security, w ciągu nocy i w podziemiach tak ciemnych, że moi ludzie potrzebują noktowizorów, noszą cały czas okulary przeciwsłoneczne?

Dżoseph

Spec Ops: Rangers Lead The Way cz.1

PC Take 2

Witaj w świecie komandosów. Witaj w świecie, gdzie dobre oko, szybki refleks i trafna ocena sytuacji decydują o Twoim - i nie tylko Twoim - życiu. Witaj w Spec Ops. Jeśli masz problemy z grą albo przejściem jakiejś misji - poczytaj ten poradnik. Naturalnie nie zamierzam robić tu przewodnika po instrukcji dla posiadających wersje „oryginalne inaczej". Stąd klawiszologia ograniczona jest do minimum, a cały nacisk położyłem na szczegółowy opis przejścia kolejnej misji. Jeśli chcecie zaś więcej ogólnych porad taktycznych o grze, sugeruję zajrzenie do CDA 09/98, gdzie w dziale Sufler zamieszczono „szkołę przetrwania".

SPIS WYPOSAŻENIA:

Satcom Radio - po zakończeniu akcji za jego pomocą wezwiesz transport. W czasie walki możesz dzięki niemu przypomnieć sobie założenia misji i sprawdzić stopień jej realizacji, czasem zaś ocenić stopień wykonania misji. Uwaga: w niektórych misjach obowiązuje cisza radiowa. Przedwczesne użycie radia powoduje natychmiastowe zakończenie misji!

Night Vision Gogles - pasywny noktowizor (umożliwia widzenie w ciemności). Bardzo przydatny!

Smoke Grenade - granaty dymne. Zasadniczo pełnią rolę informacyjną (np. wyznaczamy nimi miejsce uderzenia z powietrza), ale czasem mogą skutecznie osłonić nas przed ogniem wroga.

Frag Grenade - granat zaczepny. Uważajcie by nie rzucić go zbyt blisko siebie, bo marnie skończycie.

HE Grenade - granat burzący o dużej sile rażenia. Czasem można go użyć zamiast satchel charge. Również uważajcie na dystans rzutu.

Claymore Mine - mina przeciwpiechotna. Można nią także likwidować lżej opancerzone pojazdy.

Claymore Clacker - detonator, umożliwiający zdalne odpalenie miny w wybranym przez nas momencie, bez konieczności by wróg na nią wdepnął. Bardzo przydatne!

Satchel Charge - ładunek wybuchowy. Duża siła rażenia. Używać do niszczenia większych obiektów. Najczęściej to właśnie ich musisz użyć do zniszczenia wyznaczonych celów. Po podłożeniu ładunku ustaw zapalnik czasowy w przedziale 1-30 sekund. Uwaga: czas wybuchu mniejszy od 7-8 sekund może sprawić, że nie zdążysz uciec z epicentrum wybuchu... i gorzko tego pożałujesz. Sugeruję ustawianie zapalnika na 15-25 sekund.

Medkit - apteczka. Wiadomo do czego służy.

GPS - satelitarny system nawigacji. Po jego uruchomieniu poruszaj się w tym kierunku, który zostaje podświetlony, a na pewno trafisz tam, gdzie miałeś.

INNE (CHOĆ NIE WSZYSTKIE) MOŻLIWOŚCI KOMANDOSÓW.

Naciśnięcie X pozwoli skorzystać Wam z:
- celownika laserowego
- lornetki x4
- celownika optycznego x 2

Przy czym w zależności od rodzaju broni niektóre z tych opcji mogą być niedostępne - lub wzbogacone (np. snajper posiada też - w niektórych misjach - strzelbę wyposażoną w specjalny celownik optyczny, który znacznie lepiej potrafi wykrywać żołnierzy w ciemnościach niż standardowy noktowizor). Celownik laserowy jest skuteczny raczej na bliższy dystans, ponieważ na dalszą odległość trudno dostrzec charakterystyczną czerwoną kropkę. Tym niemniej można za jego pomocą nieźle się rozejrzeć w nocy. Lornetka przydaje się do wypatrzenia wrogów na dalszym dystansie, w dzień. Strzał snajperski zaś jest znacznie skuteczniejszy na dalszy dystans niż kilka serii, szczególnie w momencie gdy my już widzimy wroga - a on nas nie. Jedna kulka - i po krzyku.

KOMENDY:

- Follow Me! - Drugi komandos podąża Twoim śladem, strzelając do wykrytych wrogów.

- Fire Them Up! - Używaj gdy atakujesz frontalnie wroga i poruszasz się z dużą prędkością.

- Hold Up! - Drugi komandos pozostaje w miejscu, w którym zastał go rozkaz i ostrzeliwuje pojawiającego się wroga. Przydaje się to jeśli chcesz mieć osłonę ogniową np. podkładasz ładunki wybuchowe lub boisz się by np. Twój kumpel nie wdepnął w rozłożone przez Ciebie miny, etc.

- Move Up! - Drugi komandos trzyma się bardzo blisko dowódcy, czasem nawet idąc przodem.

TRICKI DLA ZNIECIERPLIWIONYCH...

Uwaga: poniższe cheaty i tipsy umożliwiają wprawdzie bezproblemowe ukończenie gry, ale jednocześnie zabierają całą radość z zabawy. Zatem pomyśl zanim je zastosujesz - czy warto?

- Podczas misji naciśnij Alt + Shift + V. W ekwipunku przybędzie Ci urządzenie o nazwie Viewfinder. Użyj go (ekran zrobi się na chwilę niebieski, a aktualnie prowadzony komandos podskoczy).

Zresetujesz zegar, a przy okazji dany komandos będzie nietykalny. UWAGA: działa to tylko na aktualnie prowadzonego komandosa.
Drugi nie jest pod wpływem tego cheata! (Najprostsze wyjście: przełącz się na niego i powtórz trick.)

- Edytujcie save-game spod np. Dos Navigatora. Zaraz na początku save'a znajdziecie dwie liczby, odpowiadające za numer misji i numer fazy. Wystarczy zmienić je na wartość 05 03, by uzyskać dostęp do wszystkich zadań. Wcześniej zrób sobie kopię bezpieczeństwa tego pliku!

- Na Cover_CD CDA znajduje się też kilka najrozmaitszych trainerów do tej gry (w dziale Bonus/Trainer).

DO BOJUUU!

•MISJA NR 1

VORONYE FOREST, ROSJA

Amerykański samolot szpiegowski został zestrzelony i rozbił się na terenie Rosji. Zadaniem gracza jest dotarcie do szczątków samolotu, wydobycie z niego „Starlos data module" zawierającego cenne dane, a także „demolka" najnowocześniejszej elektroniki samolotu. Po wykonaniu zadania należy wezwać helikopter, który ewakuuje Was z Rosji. Możesz spodziewać się licznego oddziału Specnazu w okolicy katastrofy...

Faza 1

Zaatakuj wrogie centrum dowodzenia. Zniszcz radiostację. Dodatkowo musisz zniszczyć ciężarówki z wojskiem i wyeliminować siły nieprzyjaciela w pobliżu.

Wskazane wyposażenie: 2 satchel charges

Sugerowany skład zespołu: riflemen i grenadier

Czas na wykonanie zadania: 8 minut

Przebieg akcji: obejmij sterowanie riflemenem, grenadierowi pozwól strzelać z karabinu (nie z granatnika!). Używaj noktowizorów. Korzystając z GPS idź na południe - trasa wypadnie wzdłuż drogi ze śladami opon. Po drodze miniesz kolejne „latarnie" zasilane przenośnymi generatorami. W ich pobliżu najczęściej czają się wrogowie! Przy drugim generatorze znajdziesz m.in. apteczkę. Obie ciężarówki znajdziesz w okolicy trzeciej latarni, powinny tkwić tuż obok siebie. Zdetonuj je granatami lub minami, ew. wykorzystaj granatnik - pamiętaj tylko, że czasem nie wystarczy jedno celne trafienie i trzeba poprawiać do skutku. Ew. użyj satchel charge lub min. Po ich zniszczeniu idź na południowy zachód SE (nadal wedle wskazań GPS) - obóz jest o parę kroków. Pod siatką maskującą znajdziesz kolejną apteczkę, ale pamiętaj - w pobliżu na pewno jest sporo wrogów. Radio znajdziesz w dużym namiocie w centrum. Rozwal je - i użyj Satcom radio. Koniec fazy 1!

Faza 2

Odnajdź wrak samolotu Aurora. Wydobądź Starlos Data Module. Zniszcz kokpit Aurory. Wyeliminuj przeciwników w pobliżu wraku.

Wskazane wyposażenie: 1 satchel charge

Sugerowany skład zespołu: rifleman i grenadier lub rifleman i machinegunner

Czas na wykonanie zadania: około 7 minut

Przebieg akcji: sprawdź, który z żołnierzy posiada „data key" - tylko on potrafi wydobyć moduł z samolotu (jego śmierć oznacza koniec misji). Idź wedle wskazań GPS, korzystając z noktowizorów, dobrym drogowskazem są płonące szczątki samolotu i plamy spalenizny na ziemi (im więcej - tym jesteś bliższy celu). Po odnalezieniu kadłuba weź żołnierza z „data key" i użyj go na dziobie samolotu. Następnie za pomocą satchel charge zdetonuj dziób Aurory. Użyj Satcom Radio. I już.

Faza 3

Zlokalizuj lądowisko helikoptera, zniszcz strzegące je działa p-lot, oczyść teren z wroga, ewakuuj się wraz z Starlos Data Module.

Wskazane wyposażenie: 2 satchel charge

Sugerowany skład zespołu: tak jak w poprzedniej fazie

Czas na wykonanie zadania: 5 minut

Przebieg akcji: tu liczy się szybkość. Używając noktowizora i GPS, leć ile sił we właściwym kierunku. LZ (Landing Zone) umieszczone jest w pobliżu wzgórz (poznasz to zresztą gdy namiary GPS będą się zmieniać przy każdym ruchu w dowolnym kierunku). Gdy dotrzesz na szczyt wzgórza, pozostaw tam drugiego komandosa (lepszy jest chyba jednak ten z karabinem maszynowym), by osłaniał Cię ogniem - ale przedtem wystrzelajcie każdego, kto się

tam poruszy. Za pomocą satchel charge wysadź oba działa. Wezwij komandosa ze wzgórza, uruchom Satcom. Żegnaj Rosjo! Musisz jednak bardzo się sprężać, by zmieścić się w limicie czasu.

•MISJA NR 2

KAPSAN MOUNTAIN, NORTH KOREA

Tym razem przenosimy się do Korei Północnej, pełnej śniegu... i Koreańczyków, wielbicieli Kim Ir Sena i Kim Dzong Ila, nastawionych wybitnie negatywnie w stosunku do naszych ludzi. No cóż, gdy pomyślimy sobie, że komandosi mają m.in. zniszczyć most, 4 koreańskie Migi na lotnisku, parę SCUDów, zbiorniki gazu trującego, radar etc. - to trudno się dziwić ich niechęci... Z drugiej jednak strony wrogowie zamierzają wytwarzać SCUDy, których głowice bojowe mają zawierać po 200 kg gazu bojowego, więc nie ma co się szczypać.

Faza 1

Zniszcz most i centrum dowodzenia. Zlikwiduj żołnierzy wroga.

Wskazane wyposażenie: 2 satchel charges

Sugerowany skład zespołu: rifleman, snajper (ew. grenadier)

Czas na wykonanie zadania: około 9 minut

Przebieg akcji: posuwaj się do przodu, w/g wskazań GPS. Wskazówką może też być droga wyżłobiona przez opony samochodów. Wkrótce dotrzesz do posterunku kontrolnego. Gdy tylko dostrzeżesz zabudowania, użyj trybu snajperskiego (lub snajpera), by wykryć i zlikwidować czających się Koreańczyków. Ew. zbombarduj posterunek za pomocą grenadiera i jego broni. Zniszcz budynek - użyj granatu HE lub (jeśli masz nadmiar satcheli) ładunkiem wybuchowym. Nadal zasuwaj ścieżką, uważaj - jest dość wąska, więc istnieje ryzyko, że drugi komandos poleci w dół. Wprawdzie zginąć nie zginie, ale... Zaraz za pierwszym posterunkiem, na wzgórku po lewej stronie, znajdziesz drugi budynek z paroma Koreańczykami i apteczką. Budynek tak na wszelki wypadek zniszcz granatem - dobrze jest go wrzucić z daleka przez okienko: za jednym razem rozwiążesz parę problemów... Dalej naprzód - aż zauważysz ogrodzenie z siatki. Tam również będzie paru gości. Snajperze - do dzieła! Gdy tylko zobaczysz bazę wroga - zdetonuj na wszelki wypadek (strzałami) eksplodujące skrzynie przed barakami. Ale nie wchodź do środka! Skorzystaj z GPS - skieruje cię wprost na most (na wschód od bazy). Mostu będzie strzec sporo żołnierzy, więc miej się na baczności.

Gdy dotrzesz do mostu, pozostaw (przed nim) jednego z żołnierzy na czatach i podłóż ładunek wybuchowy do jednego z końcowych przęseł mostu. Musisz nastawić zapalnik na co najmniej 20 sekund, by zdążyć uciec z mostu (inaczej polecisz wraz z nim głęęęęboko w dół). Odczekaj na wybuch, by mieć pewność, że eksplozja zniszczyła cel. Skorzystaj z GPS - tak czy siak wróć do bazy. Przy wejściu będą czekać ci, których nie uśmierciły eksplodujące skrzynie. Naprawcie to niedopatrzenie! W samym centrum bazy znajdziesz wrogi radar - zniszcz go za pomocą satchel charge (uważaj - tam ukrywa się jeszcze paru Koreańców) i... „po ptokach".

Faza 2

Zniszcz 4 wrogie MIG-i. Oczyść bazę z wroga.

Wskazane wyposażenie: 4 satchel charges

Sugerowany skład zespołu: 2x rifleman lub rifleman + machine gunner

Czas wykonania zadania: 12 minut

Przebieg akcji: użyj GPS, idź naprzód, korzystając z lornetki oraz strzałów snajperskich, wyszukuj i eliminuj wroga. Ew. możesz korzystać z noktowizora. Gdy tylko zobaczysz pierwszy posterunek, uważaj - tu będzie kupa wroga. Wybij wszystkich i z dużą ostrożnością idź w stronę bazy. Przy baraku (po prawej) obok posterunku znajdziesz medkit i parę przydatnych bajerków. Na terenie bazy możesz spenetrować duże namioty - często jest tam sporo potrzebnych rzeczy (np. kamizelka kuloodporna). Tu również wrogowie będą wyłazić jak spod ziemi i będzie ich „jak mrówków". Uważaj na wieżyczki strażnicze - strzał snajperski jest tu najlepszym wyjściem. MIGi stacjonują na pasach otoczonych dużymi wałami ziemi (z dala już widać wystające usterzenie ogonowe). Pilnuje ich sporo wartowników - i są dobrze poukrywani. Może lepiej wrzucić tam kilka granatów? Samolotom to nie zaszkodzi (ciekawe czemu?), ale ludziom w pobliżu jak najbardziej. Nawiasem mówiąc wartownicy oczekują Was najczęściej u samej podstawy nasypu - łatwo się na nich naciąć!

W każdym razie, gdy szczęśliwie i w całości dotrzecie do Migów, podkładajcie satchele przy pierwszym kółku podwozia. Ustawiajcie długi czas na pierwszym zapalniku - by mieć czas podłożyć drugi ładunek przy sąsiednim samolocie i dać nogę. Po eksplozji ładunków użyjcie Satcomm Radio, by sprawdzić skutki... (powiedzą Wam ile macie jeszcze MIGów do zniszczenia). Powinny zostać Wam dwa samoloty do destrukcji, choć jeśli źle podłożyliście któryś ładunek, to musicie zrobić to jeszcze raz... Odnalezienie następnej dwójki, dzięki GPS, nie powinno być trudne. Tj. jeden jest tuż obok, drugi zaś stoi na pasie startowym o jakieś 100 metrów dalej. (Wcześniej przy takim prostopadłościennym bunkrze powinniście wziąć apteczkę.) Zniszczcie oba MIGi, użyjcie radia. No i jesteśmy w połowie drogi...

Uwaga: wzdłuż pasa stoi mnóstwo eksplodujących skrzyń, a za nimi kryje się masa wrogów. Dobrze jest zdetonować większość skrzynek, gdyż inaczej Koreańczycy nie dadzą nam szansy na wykonanie zadania.

Uwaga 2: samolotów na 100% nie można zniszczyć granatami ani minami - MUSISZ mieć satchel charge!

Faza 3

Zniszcz wszystkie 4 SCUDY. Zniszcz dwa transportery opancerzone.

Wskazane wyposażenie: co najmniej 4 satchel charges (a najlepiej 6-8)

Sugerowany skład zespołu: 2x rifleman, ew. rifleman + machine gunner lub grenadier

Czas wykonania zadania: 15 minut

Przebieg akcji: początek to już potężny młyn - jesteśmy w ogniu walki. Nie będzie trudno zlokalizować pierwsze dwa Scudy - stoją sobie grzecznie, dodatkowo oświetlone reflektorami. Inna rzecz, że w pobliżu są wieże strażnicze (a w ich okolicach sporo ciekawych rzeczy do

zebrania...). No ale dwa satchele i zasadniczo po problemie. Skorzystaj teraz z GPS - da ci namiar na pierwszy transporter. Zdaje się, że to słynny i wiekowy SKOT... Najlepszą metodą jest podejście do niego na najbliższy dystans (nie może wtedy do nas strzelać, bo jesteśmy w jego martwej strefie) i poświęcenie jednego satchela (próbowałem granatami burzącymi, zwykłymi, minami - bez efektu). Można nawet dla pewności wejść POD niego i tam podłożyć ładunek. Buum! Znajdź GPSem drugi transporter (ta sama sprawa) - tarasuje wejście do następnego sektora bazy. Tamże bez większego problemu zlokalizujesz dwa pozostałe SCUDY. Jeden jest zaraz obok wejścia, trzeba pójść w prawo, tam gdzie widzisz barak i obok niego potężny transporter. Drugi SCUD jest w głębi bazy, w pobliżu wieży strażniczej. Jeszcze dwa satchele - i już. Łatwe? Nie bardzo, no ale kto powiedział, że komandosi mają miłe życie...

Faza 4

Zniszcz zbiorniki gazu trującego. Zniszcz stację radarową. Zlokalizuj lądowisko helikoptera i wezwij helikopter.

Wskazane wyposażenie: 4 satchel charges

Sugerowany skład zespołu: 2x rifleman lub rifleman + machine gunner

Czas wykonania zadania: 13 minut

Przebieg akcji: włącz GPS. Wejdź na teren bazy - spodziewaj się silnego oporu. Zaraz po wejściu po prawej stronie masz pierwszy zbiornik. Uważaj - jest otoczony minami-pułapkami (inne zbiorniki zresztą też). Nie można ich rozbroić, ale można ominąć. Ew. rzuć tam granat - eksplozja powinna przesunąć miny od zbiornika. Pozostaw jednego komandosa jako osłonę i podłóż satchela pod zbiornik. I tu UWAGA: po eksplozji ze zbiornika ulatnia się zielonkawy gaz. Nie pozwól, by Twoi żołnierze przebywali w jego zasięgu - po paru sekundach padną martwi. Następny zbiornik jest niewiele dalej. Uważaj - na pobliskim

wzgórzu czai się dobrze zamaskowany przeciwnik, jego neutralizacja będzie poważnym problemem.

Ale prawdziwe kłopoty zaczną się dopiero przy trzecim zbiorniku. Po pierwsze trudno go zlokalizować, nawet z GPS. A gdy złapiemy namiar (NE-N), to okaże się, że wyznaczony kierunek często wiedzie prosto w zielonkawą chmurę... Po trzecie, nawet gdy do niego dotrzemy (a znajduje się w takim zagłębieniu, poniżej dwóch pierwszych), to ostrzegam - jest bardzo silnie chroniony. Warto więc zdetonować eksplodujące skrzynie i pobawić się w snajpera zanim podłożymy ładunek. Po jego zniszczeniu idziemy pod górkę (tropem śladów opon na śniegu) - spodziewajcie się ognia ze skrzydeł. Po jakimś czasie zobaczycie po lewej wielką budowlę - radar będzie niedaleko niej. Wskocz na niego, użyj satchel sarge. Teraz galopkiem (bo czasu mało) w dół, mniej więcej na południe (też śladem opon... choć nie do końca), naturalnie w/g wskazań GPS. Spróbuj wezwać helikopter. Jeśli jesteś odpowiednio daleko od bazy - usłyszysz łopot wirnika (jeśli nie - musisz się jeszcze trochę nameczyć). Nadal idź ściśle w/g GPS - po chwili powinieneś ujrzeć unoszący się tuż nad ziemią helikopter. Podejdź pod niego... i do domu! Bye Koreo! Było gorąco - mimo zimy - a zaraz będzie jeszcze goręcej...

•MISJA NR 3

KOLUMBIA, MAGDALENA RIVER

Rzucono nas do Kolumbii, nad rzekę o nazwie Magdalena, gdzie znajduje się obóz szkoleniowy handlarzy narkotyków.

Faza 1

Schwytajcie szefa „żołnierzy" narkotykowego gangu, pułkownika Marcosa. Uważajcie - jest otoczony gwardią osobistą. Pułkownik MUSI być schwytany ŻYWY.

Wskazane wyposażenie: brak sugestii

Sugerowany skład zespołu: reconnaisance + close quarter

Czas wykonania zadania: 12 minut

Przebieg akcji: W strugach lejącego deszczu kieruj się wzdłuż GPS (uwaga: drugi z komandosów ma tendencję do „zaplątywania" się w beczki obficie porozrzucane w miejscu, gdzie zaczynamy akcję; dlatego warto często przełączać się z żołnierza na żołnierza aż do momentu opuszczenia tego rejonu). Zasadniczo trasa wiedzie wzdłuż drogi - ale uwaga: po pierwsze porozrzucane są po niej miny-pułapki, a po drugie za drzewami na jej poboczach często ukrywają się narko-żołnierze. Sugeruję więc poruszanie się dżunglą, jednym z poboczy drogi, i częste używanie lornetki lub celowników laserowych do wykrywania przyczajonych wrogów. Uważajcie też na wieżę strażniczą... Ale prawdziwy młyn zacznie się dopiero w momencie, gdy ujrzycie niskie budynki z białej cegły. Na dachu najbliższego będą „znajdźki" - kamizelka kuloodporna i apteczka. Będzie też sporo wrogów dookoła. Radzę „usadzić" tam swego drugiego komandosa, by wykańczał wrogów (a przy okazji przypadkiem nie „kropnął" Marcosa). Gdzie ukrywa się Marcos - tego prawdę powiedziawszy nie wiem. Należy po prostu kręcić się po terenie (można nawet zajrzeć do tych śmiesznych „murzyńskich" domków z dachem na słupach), wykorzystując naturalnie GPS. Wcześniej czy później Marcos pojawi się - poznasz go po cywilnym, jasnym ubraniu, zabójczych wąsikach (o ile będziesz odpowiednio blisko, by spojrzeć mu w twarz!) i kapeluszu.

Tym niemniej Marcos trzyma w ręku sporego gnata i wie jak się nim posługiwać. Jak go wziąć do niewoli? Należy po prostu do niego podejść na najbliższy dystans - pułkownik grzecznie uniesie rączki do góry. Można w tym celu wykorzystać granat dymny, by choć w małym stopniu osłonić się od ostrzału (a przy okazji radzę wcześniej zregenerować energię medpackiem do maksimum i mieć pod ręką (klawisz H) kolejną apteczkę... Gdy weźmiesz w niewolę Marcosa - użyj radia.

Faza 2

Atak na nieprzyjacielski obóz. Zniszcz pięć baraków, wykończ wroga.

Wskazane wyposażenie: 5 satchel charges

Sugerowany skład zespołu: 2 x reconnaisance lub reconnaisance + grenadier

Czas wykonania zadania: 15 minut

Przebieg akcji: Początek jest praktycznie identyczny jak w poprzedniej fazie - deszcz, dżungla, droga prowadząca do celu najeżona minami, wieżyczka strażnicza i żołnierze na poboczu - tyle tylko, że tym razem jest ich naprawdę wielu. Może więc profilaktycznie od czasu do czasu posłać granat w gąszcz zanim ruszymy do przodu? Idziemy wedle namiarów GPS. Po jakimś czasie ujrzymy kiepskiej jakości most. Tu uwaga - parędziesiąt metrów przed mostem oczekuje nas kilku ukrytych żołnierzy i będzie NAPRAWDĘ gorąco! Ta sama historia będzie tuż za mostem - kolejna zasadzka i bez granatu nie ma co myśleć o przeżyciu. Po parudziesięciu metrach zauważysz pierwszy ze zabudowania obozu - i jednoosobowy komitet powitalny. Naturalnie już po chwili ulegnie on gwałtownemu powiększeniu. Korzystając z GPS odnajdź baraki - mają taki biało-sele-

dynowy (?) odcień ścian i wejście tylko od jednej strony. Zauważ, że dach opiera się na wspornikach, a ściany mają otwory przy dachu, co umożliwia wrzucenie do środka granatu (często się przydaje). We wnętrzu można znaleźć parę ciekawostek, warto więc tam zajrzeć (ale często znajdziecie też wrogiego żołnierza). Takich baraków jest 5: 2x2 i jeden na uboczu - podkładaj satchele przy tym wsporniku, który znajduje się przy wejściu do baraku. Po jego eksplozji powinieneś mieć komunikat informujący o zniszczeniu baraku, jeśli nie - zrobiłeś coś nie tak...

UWAGA: ten pojedynczy barak nie wiedzieć czemu można zniszczyć tylko od drugiej strony (tj. od przeciwnej niż pozostałe - nie wiem czemu podłożenie ładunku przy przednim wsporniku nie dawało żadnych efektów!).

Faza 3

Zaatakuj obóz. Wykończ osłonę, za pomocą granatów dymnych zaznacz obóz, który zostanie zaatakowany z powietrza (napalmem...).

Wskazane wyposażenie: brak sugestii

Sugerowany skład zespołu: 2 x reconnaisance lub reconnaisance + grenadier

Czas wykonania zadania: 15 minut

Przebieg akcji: I znów początek akcji wygląda tak samo: dżungla, wieżyczki, wrogowie... Długo, długo idziemy naprzód aż natkniemy się na jakieś zabudowania i stanowiska ogniowe. Tu nie ma co radzić - trzeba mieć oczy i uszy otwarte. Gdy zobaczycie trzy baraki - wrzućcie pomiędzy nie granat dymny i użyjcie radia. Dowiecie się o nadchodzącym (w ciągu paru sekund!) uderzeniu z powietrza (choduuu!) i... ucieczce pułkownika Marcosa. Oddalcie się od baraków (z bezpiecznej odległości możecie zobaczyć, jak z nieba spada na nie nawała ognia) i korzystając z GPS odnajdźcie wrak helikoptera (pobliskie stanowiska z działkami p-lot jak widać nie próżnowały). Co więcej natkniemy się tu też na naszego uciekiniera. Nie ma przeciwwskazań, by nie poczęstować go paroma kulkami. Natychmiast po tym użyj radia - pojawi się potężny helikopter. Wraz z drugim komandosem idźcie w jego kierunku. Pomachaj Kolumbii na pożegnanie!

MISJA 4

SIERRA DE SOCONUSCOS

Paramilitarna organizacja terrorystyczna nazywająca się „Omega Militia" weszła w posiadanie 2 kg wzbogaconego plutonu, co grozi nieobliczalnymi konsekwencjami. Musicie odzyskać pluton... i pogonić kota terrorystom.

Faza 1

Spenetruj okolicę, w której znajduje się baza wroga. Zniszcz główną bramę ich kwatery.

Wskazane wyposażenie: 1 satchel charge

Sugerowany skład zespołu: snajper + grenadier

Czas wykonania zadania: 10 minut

Przebieg akcji: Teren jest górzysty, ale na szczęście dość płaski, tj. brak przeszkód terenowych, które mogłyby być kryjówkami dla terrorystów. Korzystając z namiarów GPS idź naprzód, za pomocą granatów lub snajpera nie dawaj szansy wrogowi (zwróćcie uwagę na ciekawą opcję strzału, którą ma snajper - to coś nowego w porównaniu ze wszystkim co miał dotąd, prawda?). W pewnym momencie dotrzesz do stromej skarpy, trzeba będzie się stoczyć w dół (to bolesne, ale konieczne). Na dole szybko zobaczysz masywną budowlę z równie masywną bramą. Obok hałasuje jakiś helikopter (licho wie po co). Możecie spróbować go zniszczyć (zanim o tym pomyślałem, już go nie było...). Podłóżcie ładunek pod bramę, odczekajcie aż zrobi BUM! i użycie radia. That's all, folks! (Póki co).

Faza 2

Zniszcz samochód-centrum nadawcze. Weź do niewoli dowódcę organizacji.

Wskazane wyposażenie: brak sugestii, choć jeden satchel zawsze się przyda...

Sugerowany skład zespołu: grenadier + ...drugi grenadier?

Czas wykonania zadania: 10 minut

Przebieg akcji: Jak zwykle - GPS i w drogę (wzdłuż drogi). Na poważniejszy opór natkniesz się dopiero przy wrakach samochodów. Drugi oddziałek czeka na Ciebie przy takim wielkim budynku (tzn. u jego podstaw) i dalej na wieży wartowniczej. W ogóle możesz przyjąć, że każdy wrak samochodu = kłopoty, podobnie jak i każda budowla = duże kłopoty. Jeśli masz dużo granatów - profilaktycznie rzucaj je zanim ruszysz do akcji. Przyda się! I uważaj byś po drodze nie zsunął się w dolinę - powrót do miejsca, gdzie możesz wejść z powrotem na grzbiet wzgórza zajmie Ci tyle czasu, że... lepiej zacząć od nowa. Zaraz za wrakiem pojedynczego autobusu trzeba ostro iść pod górę, na szczycie jest nieco zamieszania. Znajdziesz tam centrum nadawcze (samochód z anteną satelitarną) - możesz walnąć granatem(ami), ale... cały problem w tym, że poszukiwany przez nas oficer jest... w środku. Jak go wywabić - ten problem pozostawiam Waszej domyślności. Wbrew pozorom nie jest to trudne... No dobra, po prostu strzelcie w antenę. To gościa mocno zdenerwuje i skłoni do wyjścia. Dalej wszystko jest oczywiste - NIE STRZELAĆ do niego, tylko wziąć w niewolę, identycznie jak pułkownika Marcosa. Proste to nie będzie, ale jakoś sobie poradzicie.

Mac Abra

c.d.n.

Wing Commander: Secret Ops - cz.2

PC

Origin

Witam wszystkich wytrwałych w drugiej części poradnika taktycznego. Tym razem zajmiemy się epizodami późniejszymi, zaczynając od trzeciego, a kończąc na piątym. I by więcej nie przedłużać, przejdę od razu do rzeczy, jeszcze tylko jedna malutka uwaga - nie są to oczywiście jedyne sposoby, być może nawet nie najlepsze, ale działające. A, i jeszcze jedno - wszystkie one powstały przy założeniu wykonania wszystkich zadań w misjach poprzednich, nie muszą więc odpowiadać temu, co czeka mających trudności.

Epizod trzeci

Dla leniwych hasło z zaliczonymi wszystkimi poprzednimi zadaniami: TMA-1

Misja pierwsza

Cele główne: Uratowanie Shy Meadows
Cele poboczne: Brak
Działka: Cloudburst, Dust Cannon
Rakiety: Artemis * 4, Swarm * 8
Wrogowie: Red Manta, Devil Ray, Stingray, Manta
Przydzielony statek: Wasp

Na ratunek!

Ledwo wydostaniesz się z hangaru, wciśnij B i leć pełną parą w kierunku wroga. Liczy się każda sekunda! Weź na celownik Czerwone Manty i skieruj się właśnie na nie. Dobrym pomysłem jest przekierunkowanie energii na osłony i systemy uzbrojenia (klawisz P) - szybkość nie jest ważna, bo i tak będziesz cały czas latał na dopalaczach. W czasie lotu zostaniesz zaatakowany przez Stingray'e, ale nie zawracaj sobie nimi głowy, tylko przełącz tarcze na tylną półsferę. Zanim dotrzesz do swego celu skończy się energia w dopalaczu, ale nie szukaj niczego bliżej, tylko włącz go ponownie, nie zwracając uwagi na wymówki. Zanim wykończysz Manty, twoi skrzydłowi powinni się uporać z Devil Ray'ami. Jeśli mają problemy, to im pomóż, a później zajmij się Stingray'ami. Jeśli nie stracisz zbyt wiele czasu na Mantach, to zaliczenie celu bonusowego nie powinno stanowić najmniejszych problemów.

Misja druga

Cele główne: Eskorta i obrona Cerberusa
Cele poboczne: Eskorta i obrona cywilnych transportowców
Działka: Cloudburst, Chain Ion
Rakiety: Artemis * 6, PilumIV * 6
Wrogowie: Moray, Red Manta, Manta
Przydzielony statek: Panther

Pierwszy punkt nawigacyjny

Jeśli zaliczyłeś bonusa w misji poprzedniej, to w tej będą ci towarzyszyć dwa dodatkowe statki. Będą one o tyle przydatne, że Czerwone Manty znajdujące się w tej części Przestrzeni czują dziwny pociąg do transportowca Cheryl's Song. Postaraj się, by nie zdążyły zrobić mu krzywdy.

Drugi punkt nawigacyjny

Prawie dokładna kopia poprzedniego starcia, ale z tą różnicą, że obecnie wrogowie mają tylko dwie Czerwone Manty, które jednak także czują pociąg do Cheryl's Songa (albo innego cywilnego transportowca, jeśli ten został już zniszczony). Zadanie jest proste - zniszcz wszystkich, zanim oni zniszczą jego.

Trzeci punkt nawigacyjny

Znowu powtórka z rozrywki, tyle tylko, że zamiast dwóch Mant, jest już tylko jedna, aczkolwiek po raz trzeci chcąca pobawić się z Songiem.

Czwarty punkt nawigacyjny

W końcu coś nowego. Trzy czerwone Manty, z czego dwie idą w tany z cywilami (lub Cerberusem, jeśli ci zostali już przerobieni na kosmiczny pyłek), a trzecia - ze stacją Talos. Wciśnij CTRL + N, rozwal Mantę zamierzającą uszkodzić stację, a później zrób porządek z dwoma pozostałymi.

Misja trzecia

Cele główne: Patrol wszystkich punktów nawigacyjnych
Cele poboczne: Brak
Działka: Cloudburst, Chain Ion
Rakiety: Artemis * 6, PilumIV * 6
Wrogowie: Moray, Skate, Devil Ray, Triton, Stingray, Manta
Przydzielony statek: Panther

Pierwszy punkt nawigacyjny

Na tę misję przydzielono ci wystarczającą ilość sprzymierzeńców, by rozprawić się bez większych problemów z ciężką grupą uderzeniową wroga, więc znajdujące się tutaj Manty i Moray'e to pryszcz.

Drugi punkt nawigacyjny

Prawie dokładna kopia poprzedniego punktu nawigacyjnego, tyle tylko, że dodano jeszcze dwa Stingray'e. Ale ponieważ są one tylko dwa, więc nie przedstawiają większego zagrożenia. W sumie drugie starcie z kategorii lekkich, łatwych i przyjemnych, a jedyne na co trzeba zwracać uwagę, to dysze silników skrzydłowych.

Trzeci punkt nawigacyjny

No, koniec tego dobrego, w tym miejscu Przestrzeni piknik zrobiły sobie bowiem dwa Tritony wraz z pokaźną obstawą Skatesów, Mant, Moray'ów i Devil Ray'ów. Jeśli dasz radę rozwalić te ostatnie w parę chwil, zrób to. Jeśli jednak rozwałka z marszu nie wchodzi w rachubę, zajmij się najpierw Mantami i Skatesami, bo inaczej miałeś skrzydłowych. Bardzo przydatne jest tutaj przekierowanie wszelkich rezerw energetycznych na systemy broniowe - znaną kombinacją P i joysticka.

Czwarty punkt nawigacyjny

Trochę spokoju po ostatniej bitwie... Tylko parę Stingray'ów i Moray'ów nie powinno stanowić większego kłopotu, pod warunkiem jednak, że rozwalisz Stingray'e w pierwszej kolejności, nie pozwalając im na żadne łączenie się w kupę.

Misja czwarta

Cele główne: Eskorta i obrona transportowców
Cele poboczne: Brak
Działka: Cloudburst, Chain Ion
Rakiety: Artemis * 6, PilumIV * 6
Wrogowie: Moray, Red Manta, Barracuda
Przydzielony statek: Panther

Pierwszy punkt nawigacyjny

Pusty, nie uświadczysz tu niczego, prócz sprzymierzeńców i Pustki, jeśli w ogóle można Pustkę spotkać...

Drugi punkt nawigacyjny

Komitet powitalny stanowią cztery czerwone Manty i grupka Moray'ów, które bez zbędnych ceregieli ruszają na spotkanie z Kyoto Rose. Rozwałkę zacznij od czerwońców, nie dając im szans na spowodowanie uszkodzeń. Gdy ostatni z nich zrobi BUM, pojawi się druga fala, złożona z trzech Barracud i dwóch kolejnych czerwońców - oczywiście wszyscy zechcą pobawić się z Kyoto Rose. Eksterminację zacznij od Mant, później wejdź na ogon pierwszej z brzegu Barracudzie i poczęstuj jej silniki rakietami. Gdy ostatni z wrogów odejdzie w niepamięć, przeleć do punktu wyjścia i włącz autopilota.

Misja piąta

Cele główne: Eskorta Cerberusa, wyeliminowanie Niszczyciela
Cele poboczne: Wyeliminowanie wrogich myśliwców, wyeliminowanie wrogich transportowców
Działka: Dust Cannon, PLS Particle
Rakiety: Artemis * 4, Lancer LT * 6, Pike T * 2, Mosquito * 36, Dragonfly * 36, Pilum IV * 4
Wrogowie: Moray, Triton, Barracuda, Manta, Orca
Przydzielony statek: Shrike

Pierwszy punkt nawigacyjny

Piaskownica dla początkujących pilotów z dziesięcioma Moray'ami do przerobienia na piasek, albo raczej pył. To tak na rozgrzewkę, by nie usnąć i w jakim takim stanie przelecieć do punktu drugiego.

Drugi punkt nawigacyjny

Czas na coś większego. Dwie Barracudy, dwa Tritony i Orca powinny wystarczyć, ale jest jeszcze ich osłona... Właśnie od niej powinieneś zacząć czyszczenie Przestrzeni, czyli na pierwszy ogień idą Manty, chyba że Moray'e staną się zbyt upierdliwe. Gdy posprzątasz kurz, pora na coś większego. Najpierw Barracudy, najlepiej przy pomocy działek i Mosquitów. Później Tritony, którym najlepiej puścić w silniki Lancery, później zniszczyć wieżyczki, by zakończyć ich żywot Lancerem (lub dwoma) posłanymi prościuteńko w ich mostek. Pojedyncza Orca powinna być już w tym momencie wspomnieniem, ale jeśli trafiłeś na leniwych skrzydłowych, to podarowanie Piki jej silnikom i mostkowi może być wyjściem najbardziej humanitarnym.

Trzeci punkt nawigacyjny

Znowu nic ponad Pustkę... Czas zebrać siły na epizod czwarty!

Epizod czwarty

Hasło dla leniwych: LAUMER

Misja pierwsza

Cele główne: Patrol wszystkich punktów nawigacyjnych
Cele poboczne: Brak
Działka: Cloudburst, Chain Ion
Rakiety: Artemis * 6, Pilum IV * 6
Wrogowie: Moray, Devil Ray, Manta
Przydzielony statek: Panther

Pierwszy punkt nawigacyjny

Tylko cztery Moray'e do rozwałki i można lecieć dalej.

Drugi punkt nawigacyjny

Tym razem Manty, w dodatku czujące wielką chęć spotkania się z Zero'em. Jeśli nie chcesz jego zguby, rozwal je jak najszybciej, przenosząc później swoją uwagę na Moray'e.

Trzeci punkt nawigacyjny

Tym razem sytuacja nieco bardziej skomplikowana. Znajdujące się tutaj Manty i Devil Ray chcą ciebie, ale na razie je zignoruj - ważniejsze są Moray'e, chcące się zabawić ze skrzydłowym i od nich to należy zabawę w niszczyciela zacząć, zerkając tylko od czasu do czasu na swój tyłek. Po trzydziestu sekundach wszyscy rzucą się na skrzydłowego, więc czasu na przetrzebienie ich szeregów za wiele nie ma...

Misja druga

Cele główne: Eskorta wahadłowca ratowniczego do Albergerri, patrol drogi przy drugim punkcie nawigacyjnym
Cele poboczne: Brak
Działka: Cloudburst, Chain Ion
Rakiety: Artemis * 6, Pilum IV * 6
Wrogowie: Moray, Stingray, Manta
Przydzielony statek: Panther

Pierwszy punkt nawigacyjny

Nic, po prostu Pustka i absolutnie niczego więcej.

Drugi punkt nawigacyjny

Trzy Stingray'e, które należy powstrzymać, zanim zdążą się wyładować na i tak ledwo żyjącym Albergettim. Później do punktu trzeciego.

Trzeci punkt nawigacyjny

Jedno z niewielu ostatnimi czasy miejsc w Przestrzeni, gdzie nie ma Moray'ów. Jedyni członkowie komitetu powitalnego to sześć Stingray'ów, którym nie można pozwolić na żadne łączenie się w kupę, bo będą groźni! A tak to tylko kolejny prosty przystanek przed dalszą drogą ku końcowi epizodu.

Czwarty punkt nawigacyjny

Tylko cztery Manty, które jednak pozostawione same sobie zrobią ze skrzydłowego miłą kulę ognia w przeciągu paru sekund - wypada się więc pośpieszyć.

Piąty punkt nawigacyjny

Takie tam sobie zbiegowisko Mant i Moray'ów, z którego w pierwszej kolejności wysupłujemy oczywiście Manty.

Misja trzecia

Cele główne: Spotkać się z Twilight Purchase, obrona Twilight Purchase, eskortowanie Twilight Purchase
Cele poboczne: Brak
Działka: Cloudburst, Chain Ion
Rakiety: Artemis * 6, Pilum IV * 6
Wrogowie: Ray, Remora, Moray, Red Manta, Skate Class-T, Skate
Przydzielony statek: Panther

Pierwszy punkt nawigacyjny

Zaczyna się prosto od paru Moray'ów i Ray'a, ale przybywające niedługo potem w siódemkę Remorasy zmieniają nieco układ sił. Zajmij się najpierw Ray'em, a później świeżo przybyłymi Remorasami - walka z nimi jest o tyle prosta, że po

jednym celnym strzale ze wszystkich luf lubią się rozłożyć na części składowe.

Drugi punkt nawigacyjny

Sytuacja nie najciekawsza, bo wszystko co tylko może, atakuje Twilighta. Postaraj się załatwić w pierwszej kolejności czerwone Manty, ale jeśli kątem oka zobaczysz mające się ku sobie Stingray'e, bez zastanowienia poślij im Artemisa, niech się chłopaki rozerwą!

Trzeci punkt nawigacyjny

Jako że Twilight jest atakowany przez cztery Skatesy typu T, daj sobie na wstrzymanie z atakowaniem Mant. Jeśli jednego z nich rozbijesz, to nie wdawaj się w walkę z jego składnikami, tylko leć do następnego, jako znacznie groźniejszego.

Misja czwarta

Cele podstawowe: Patrol wszystkich punktów nawigacyjnych - w kolejności!
Cele poboczne: Cloudburst, Chain Ion
Rakiety: Artemis * 6, Pilum IV * 6
Wrogowie: Moray, Devil Ray, Skate, Manta
Przydzielony statek: Panther

Pierwszy punkt nawigacyjny

Cztery Manty. Po prostu je rozwal i leć dalej.

Drugi punkt nawigacyjny

W pierwszej kolejności zajmij się Devil Ray'em, później Mantami. Nie warto zawracać sobie głowy ochroną bombowców, jako że i tak nie pojawi się nawet cień niczego cięższego.

Trzeci punkt nawigacyjny

Podobnie jak w punkcie poprzednim, rozwałkę zacznij od Devil Ray'a, a konkretniej od posłania mu paru Artemisów. Następnie, by nie było im w pojedynkę smutno, wykończ Manty i to by było na tyle.

Misja piąta

Cele główne: Wyeliminowanie Krążownika, ochrona skrzydła Bravo
Cele poboczne: Eliminacja 75% myśliwców Obcych, eliminacja 75% wieżyczek Krążownika Obcych, rozwalenie generatorów pola siłowego na Krążowniku
Działka: Cloudburst, Chain Ion
Rakiety: Artemis * 6, Pilum IV * 6
Wrogowie: Moray, Devil Ray, Manta
Przydzielony statek: Panther

Pierwszy punkt nawigacyjny

Wszystkiego po trochu, ale najgroźniejsze są Moray'e, bo chcą się zająć twoimi bombowcami z Bravo. Jako że twoim głównym priorytetem jest ich ochrona, rozwalaj wszystko, co tylko się do nich zbliży - najlepiej zresztą zająć się w pierwszej kolejności Devil Ray'ami, a później Mantami, chyba że wspomniane już Moray'e zbytnio się rozbestwią.

Drugi punkt nawigacyjny

Całe kupsko Stingray'ów stanowiących osłonę Krążownika - są one oczywiście twoim głównym celem. Trzymaj je zajęte walką zanim twoje bombowce nie rozprawią się z Wielkim, co powinno nastąpić w okolicach trzeciej lub czwartej ich fali... Po wielkim BUM Wielkiego pozostaje już tylko spisanie hasła do następnego epizodu.

Epizod piąty

Hasło dla dobrych w rozwalaniu wrogów inaczej: Kasparov

Misja pierwsza

Cele główne: Obrona Cerberusa
Cele poboczne: Brak
Działka: Cloudburst, Dust Cannon
Rakiety: Artemis * 4, Swarm * 8
Wrogowie: Red Manta, Skate Class T, Skate, Manta
Przydzielony statek: Wasp

Ups...

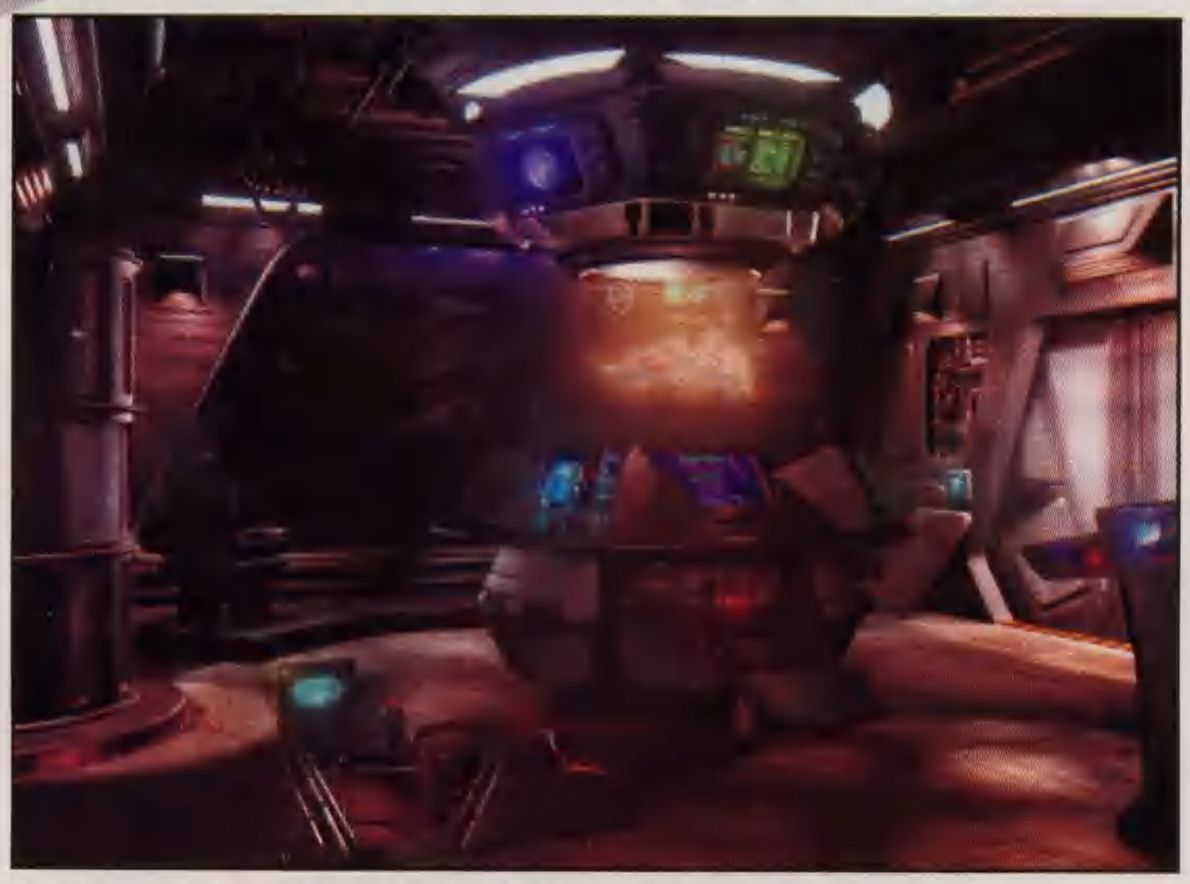
Czerwony ekran radaru nie wygląda przyjemnie, ale na szczęście jedyne groźniejsze jednostki to trzy czerwone Manty i trzy Skate Class T. Reszta to jedynie Manty zwykłe i Moray'e, które można sobie na początek odpuścić. Tak więc dopalacz włącz, do Skate Class-T pełną prędkością marsz! Cały problem polega jednak w tej misji na tym, że wielcy wrogowie podzieleni zostali na trzy grupy, przez co standardowa procedura z czyszczeniem nieba najpierw z czerwonych Mant, a później Skatesów jest bardzo nieekonomiczna. Jest na szczęście inny sposób - lecimy do pierwszej z brzegu grupy, rozwalamy wszystko co w niej się znajduje, odszukujemy następnego Skate T lub czerwoną Mantę i z jego grupą robimy dokładnie to samo, powtarzającą tą procedurę aż do całkowitego wyczyszczenia Pustki ze śmieci. Przy tak szeroko zakrojonych porządkach przydatne jest przeniesienie rezerw energetycznych na osłony i działka, gdyż i tak przy dłuższych przelotach korzysta się raczej z dopalaczy.

Misja druga

Cele główne: Patrol wszystkich punktów nawigacyjnych
Cele poboczne: Brak
Działka: Tachyon Cannon, PLS Particle
Rakiety: Tracker * 4, Artemis * 8, Pilum IV * 8
Wrogowie: Moray, Barracuda, Stingray, Skate, Manta, Devil Ray
Przydzielony statek: Vampire

Pierwszy punkt nawigacyjny

Trzy Manty, parę Skatesów i Moray'ów. Jak zwykle zaczynamy od Mant, przechodząc później do Skatesów i Moray'ów - w sumie nic specjalnego, ot rozgrzewka.



Drugi punkt nawigacyjny

Taka tam sobie przerwa po rozgrzewce z opcją oglądania pustej Pustki.

Trzeci punkt nawigacyjny

No, koniec podziwiania widoków, wracamy do rozgrzewki. Na początek Skatesy - wprawdzie są jeszcze Stingray'e, ale tylko dwa, więc nie stanowią zagrożenia i bez problemu można je sobie zostawić na deser - jeśli mimo prostego zadania któryś ze skrzydłowych skorzysta z katapulty, to lepiej w tym miejscu misję przerwać i zacząć od nowa - dalej będzie bowiem dużo trudniej.

Czwarty punkt nawigacyjny

No, w końcu dotarliśmy do celu wszystkich wcześniejszych rozgrzewek, czyli wrogie ugrupowanie bojowe z Devil Ray'ami w roli głównej. Zaczynamy oczywiście od nich, a później przechodzimy do następnych wrogów - w kolejności standardowej, bez udziwnień, liczy się tylko umiejętność ich rozwalania.

Misja trzecia

Cele główne: Eskorta i ochrona Cerberusa, obrona stacji Lyten
Cele poboczne: Patrol wszystkich punktów nawigacyjnych
Działka: Tachyon Cannon, PLS Particle
Rakiety: Tracker * 4, Artemis * 8, Pilum IV * 8
Wrogowie: Moray, Barracuda, Stingray, Skate, Manta
Przydzielony statek: Vampire

Pierwszy punkt nawigacyjny

Komitet powitalny to pięć Stingray'ów i parę Mant - tak w sam raz na rozgrzewkę, którą wypada zacząć od rozwałki trzech Stingray'ów, by pozostałe nie mogły się połączyć, a później przejść do Mant, wracając do pozostałej parki na samym końcu.

Drugi punkt nawigacyjny

Zaczyna się nieciekawie, z dwoma dużymi statkami wroga po prawej kierującymi się w dodatku na stację. Liczy się czas! Przejdź ma mapę nawigacyjną (CTRL + N), odszukaj na niej rakiety, włącz namierzanie celów i rozwal je w drobny mak - najprościej przy pomocy Particle'a. Po strąceniu ostatniej pora na odpowiedź: weź na celownik Devil Ray'e i wyładuj w nie swój zapas rakiet, doprawiając je ewentualnie z działek. Na tym misję można zakończyć, ale jeśli chcesz zaliczyć cele poboczne, to odwiedź jeszcze pozostałe punkty nawigacyjne - są bardzo proste, bardzo standardowe i pozbawione niespodzianek, więc ich opis sobie odpuszczę.

Misja czwarta

Cele główne: Wyeliminowanie transportowców Obcych
Cele poboczne: Brak
Działka: Dust Cannon, PLS Particle
Rakiety: Artemis * 4, Lancer LT * 6, Pike T * 2, Mosquito * 36, Dragonfly * 36, Pilum IV * 4
Wrogowie: Moray, Triton, Skate
Przydzielony statek: Shrike

Pierwszy punkt nawigacyjny

Pusto wszędzie, głucho wszędzie...

Drugi punkt nawigacyjny

Komitet Moray'ów i Skatesów, właściwie nie przysparzający problemów, gdyby nie niewielka szybkość Shrike'a. Dlatego też lepiej zacząć strącanie od Moray'ów, a gdy zostaną już tylko Skatesy, wypróbować na nich Mosquity. Najlepiej zresztą w momencie, gdy się od nas oddalają, bo mamy wtedy największą szansę na trafienie.

Trzeci punkt nawigacyjny

Sedno misji, z Devil Ray'ami w roli głównego problemu. Bardzo skuteczne są na nich Smocze Much (Dragonfly) i Mosquity - jeśli jeszcze jakieś pozostały. Warto zwrócić uwagę na stan lecących po naszej stronie bombowców, gdyż będą one potrzebne w starciu z Tritonami. Skoro już przy nich jesteśmy, to mała powtórka z taktyki - najprzyjemniejszym sposobem na ich rozwalenie jest: 1) zniszczenie tylnej wieżyczki, tej przy silniku; 2) zniszczenie silnika przy pomocy Lancera; 3) przelot na przód i zniszczenie Lancerem mostka. Nawet taki twardziel będzie miał wszystkiego serdecznie dosyć.

Czwarty punkt nawigacyjny

Tylko Skatesy i Moray'e, dokładnie jak w drugim punkcie nawigacyjnym. Ot, tak, by uspokoić nerwy.

Misja piąta

Cele główne: Wyeliminowanie Krążownika, osłona skrzydła Bravo, ochrona stacji Lyten
Cele poboczne: Brak
Działka: Cloudburst, Chain Ion
Rakiety: Artemis * 6, Pilum IV * 6
Wrogowie: Moray, Stingray, Hydra, Manta
Przydzielony statek: Panther

Pierwszy punkt nawigacyjny

Komitet powitalno-rozgrzewkowy: tylko Matny i Stingray'e, do rozwalenia właśnie w takiej kolejności.

Drugi punkt nawigacyjny

No, koniec tej zabawy, jest to bowiem najtrudniejszy punkt nawigacyjny nie tylko w tym epizodzie, ale i ze wszystkich do tej pory. Po około trzydziestu sekundach od przylotu Hydra zacznie wysyłać w Lyten rakiety - jedyna szansa na zaliczenie tej misji to zniszczenie każdej z nich, zanim ona zrobi to ze stacją. Bardzo dobrze sprawdzają się w roli powstrzymywaczy Artemisy. Ale to nie jedyny problem, są bowiem jeszcze Stingray'e, które pozostawione same sobie także zrobią Lyten duże BUM. Jedyny sensowny pomysł, na jaki wpadłem, to przechodzenie co około pięć sekund na mapę nawigacyjną (CTRL + N) i sprawdzanie, czy nie pojawiła się jakaś nowa rakieta. Jeśli jest, to niszczymy ją Artemisą (pamiętaliśmy o włączonym logowaniu celów, nieprawdaż?), jeśli nie, to przez pięć sekund ganiamy Stingray'e. Taki bardzo męczący stan pogotowia musimy niestety utrzymywać aż do momentu, gdy bombowce uporają się z Hydrą, bo bez rakiet znienacka Stingray'e nie mają szans.

Misja szósta

Cele główne: Eskorta Cerberusa, wyeliminowanie Krążownika, wyeliminowanie Krążownika
Cele poboczne: Zniszczenie transportowców Obcych
Działka: Dust Cannon, PLS Particle
Rakiety: Artemis * 4, Lancer LT * 6, Pike T * 2, Mosquito * 36, Dragonfly * 36, Pilum IV * 4
Przydzielony statek: Shrike
Wrogowie: Moray, Manta, Hydra, Triton, Barracuda, Red Manta

Pierwszy punkt nawigacyjny

Zaczyna się nieźle... Bardzo ważne jest pozbycie się na samym początku wszystkich Mant, dobrze jest przy tym skorzystać z Mosquitów. Później zabieramy się za Barracudy, zostawiając sobie na koniec Tritona.

Drugi punkt nawigacyjny

Podobnie jak poprzednio, zabawę dobrze jest zacząć od rozwałki Mant. Nie warto zajmować się Moray'ami, wystarczy w końcu, jak pozbędziemy się wszystkich ciężkich sił Obcych.

Trzeci punkt nawigacyjny

Jedyny problem w tym miejscu Przestrzeni to dwie czerwone Manty, od których czyszczenie powinniśmy zacząć. Reszta według uznania i osobistych preferencji - taka miła rozwałka na zakończenie...

No bo, jakby nie patrzeć, właśnie dotarliśmy do końca misji szóstej epizodu piątego, a tym samym do końca drugiej części poradnika. W następnym numerze powinna się ukazać, o ile nie zdarzy się coś zupełnie niespodziewanego, część trzecia i ostatnia, a na razie powodzenia w przechodzeniu misji już opisanych, ewentualnie odkrywaniu własnych sposobów na pozostałe epizody.
C.d.n.

McDrive

Unreal Solucji część druga

PC

Epic Megagames

ISV-KRAN

Przesmyk Noork

Ogólny plan działań:
Przedrzyj się jakoś przez ten niewielki skrawek ziemi by dotrzeć do Świątyni Vandory.

Szczegóły:
Otwórz błękitne drzwi przed sobą i wejdź do małej komnatki. Wewnątrz znajdziesz Eightball Gun, Eightballsy, Flashlight i Auto-Mag. Zanim je jednak capniesz, przygotuj się na niewielki spór z Najemnikiem, który czai się w drzwiach z prawej. Po skończonej dyskusji wszystko wejdź w drzwi, z których cię zanaskoczył.

Znajdziesz się na skośnej kładce. Podejdź do jej środka i weź kilka dodatkowych Eightballsów, potem zaś odwróć się i stłucz do gleby kilku Skaarjów patrolujących wioskę. Zaczną się oczywiście ostrzeliwać, ale decydującym w tym starciu czynnikiem okaże się lepsza, zajmowana przez ciebie pozycja. Oczyściwszy sobie drogę idź dalej ku małej, składającej się z wszystkiego dwu domków wiosce. Jeśli ucierpiałeś w starciu, uzdrów się, zjadając znajdowane po drodze Owoce Nali.

Uruchom latarkę (Flashlight) i wejdź do domku po lewej. Znajdziesz tam kupę martwych i jednego ciężko poharatanego, przykutego do ściany kapłana Nali. A także kilka użytecznych przedmiotów takich jak Super Health Pack, dwie Flary, Eightballsy i dwa magazynki (Clips).

Przygotuj wcześniej pistolet dyspersyjny, by załatwić dwa Gzy (Horseflies). Nie masz tu wiele do znalezienia (Assault Vest i Force Field). Po uprzątnięciu wszystkiego, wyjdź i idź dalej drogą z tyłu wioski. Zobaczysz z daleka Najemnika - rozwal go i idź dalej do świątyni. W tych świątyniach wierni zostawiają całkiem ciekawe rzeczy...

Przy otaczającej Świątynię fosie wejdź na most, a opuści się druga jego połowa. Daj nura w wodę i popłyń w lewo wokół świątyni. Pod wodą rozejrzyj się uważnie, a znajdziesz otwór wiodący do świątyni; wpłyń weń raźno (nie ma co, wyznawcy kultu Vandory nie mają lekko). Znajdziesz tu sekretną komnatę, a w niej martwego żołnierza i działko Flak, dwa pociski, dwie flary i dziennik z wiadomością:

Zapis: L. Goeranov: Tkwimy tu juz od pary dni. Mnóstwo ryb do żarcia, ale smakują dość osobliwie. Nigdy nie lubiłem ryb.

Wróć do brzegu i przejdź po moście nad fosą. Na zewnątrz możesz się natknąć na medytującego kapłana Nali. Nie ma dla ciebie niczego, więc zostaw go w spokoju i rozwal strzałami beczułki z lewej, by zdobyć kilka dodatkowych Med Kitów i Eightballsów. W końcu przejdź ku lewemu korytarzowi, by wejść do świątyni i zamknąć poziom.

Świątynia Vandory

Ogólny plan działań:
Bezceremonialnie pchając się przed siebie, dowiedz się czegoś więcej o bogach Nali

Zrobisz to zaś tak:
Na początek wespnij się po schodach i wejdź do pomieszczenia z lewej. Brama się za tobą zamknie, ale nie pękaj... zwłaszcza, że runą na ciebie dwie Manty. Załatw obie, by otworzyć wrota, zanim jednak wyjdziesz, przejdź do przodu. W kolejnej komnatce znajdziesz martwego wojaka ze Stingerem. Odwróć się szybko i strzel w Bydlę, które naciera z prawej. Potem zejdź po schodach z tyłu, by znaleźć kapłana Nali. Na dole zobaczysz niewielką sadzawkę z wystającym palem. Na razie nie zwracaj na nic uwagi, tylko po drugiej stronie sadzawki złap Eightballsa. Potem idź za kapłanem, który zawiedzie cię do sekretnego panelu z Super Health Pack'iem. Idąc za kapłanem uważaj na Skaarja, który będzie chciał go zabić. W komnacie, do której dojdziesz, znajdziesz ołtarz, ale strzeż się Skaarja, który czai się na balkonie za tobą. Uporawszy się z natrętem, weź Tarydium i Eightballsy.

Wróć do sekretnego panelu i skręć w lewo. W komnacie po prawej czai się Skaarj z działkiem. Załatw go i weź jego GES BioRifle, potem zbierz Eightballsy, pociski do Flaka i zgromadzone tu Tarydium. Wyjdź i zejdź po schodach. Na dole skręć w lewo i wejdź do następnej komnaty, by wziąć Tarydium Sludge (Błotko, złotko) Flarę, a z jednej z górnych nisz, Assault Vest. Wyjdź i przejdź w lewo. Po górnej kładce łazi Skaarj, zwal go stamtąd i zejdź schodami w dół. Potem - na dole, odwróć się w prawo i zastrzel kolejnego Skaarja. Na szczycie schodów jest furta ze znakami:

Droga pełna jest mroku. Ścieżkę godnego musi rozjaśnić Pochodnia Ukojenia. Wyższy poziom ducha osiągną ci, co rozniecili Pochodnię Gromu.

Uwielbiamy takie jasne i niedwuznaczne teksty...

Zbierz Tarydium i podejdź do łodzi z lewej.

Gdy znajdziesz się w łodzi, sama popłynie - bądź gotów na odparcie dwóch Pęcherzaków (Gasbag). Łatwo pękają. Na brzegu weź Brzytwę (Razor Blades), Eightballsy, nie pchaj się jednak na most ku Pochodni, bo brama jest zamknięta. Zamiast tego, ruszaj przeciwległym mostowi korytarzem do końca, gdzie znajdziesz Tarydium i pewien guzik. Naciśnij guzik i załatw odmownie Skaarja. Wespnij się po rampie i przeszukaj obie komnatki - w każdej natkniesz się na Skaarja, ale zdobędziesz kilka rdzeni do ASMD, Bandaże, Nasienie Owocu Nali i Latarkę (Flashlight). Dopiero teraz wróć i przejdź przez most.

W przyległej doń sali znajdziesz Pochodnię Ukojenia. Stań na odbarwionej platformie. Przeszukaj teren za Pochodnią, a znajdziesz Med Kit i Force Field. Przy świetle pochodni popłyń przez wodę do miejsca, gdzie znalazłeś łódź i wespnij się na schodki, gdzie przedtem była zamknięta furta ze znakami. Teraz będzie otwarta, idź więc dalej.

Zapal Pochodnię. W następnym korytarzu znajdziesz przy prawej ścianie trochę kul, a na skrzyżowaniu skręć w prawo. Zetkniesz się tu ze Skaarjem, a gdy już się go pozbędziesz, zostawi ci trochę Eightballsów. Idź schodami w górę, aż dotrzesz do miejsca, gdzie będą Flary, a potem wal dalej. Zapamiętaj położenie schodów po prawej z niszami na Flary, bo niedługo tu wrócisz. W następnej komnacie będziesz miał honor z kolejnym Skaarjem. Załatw drania, wyjdź i przeczytaj na ścianie po lewej.

I oto przybyła Vandora z nieniańskim ogniem na wargach i uświęciła Fontannę pocałunkiem. Od tej pory - powiedziała - ci co za mną pójdą, utracą ciało i kości, stając się podobnymi nieuchwytnej mgle.

Do licha!

Z tego miejsca wróć do komnaty z lewej i ciśnij Flarę do fontanny pod ścianą. Otworzą się drzwi z lewej i zobaczysz wewnątrz wzmacniacz niewidzialności (Invisibility power-up).

Aby pójść dalej, wróć do schodów na prawo od miejsca, gdzie znalazłeś Flary i idź wyżej. Trafisz na balkon nad znajomą ci nawą z ołtarzem. Idąc dalej znajdziesz wzmacniacz (Amplifier) - otworzy ci to bramę przed tobą. Wejdź do środka, trafisz tam, gdzie przedtem atakowały cię dwie Manty, teraz zaś dla odmiany będą tu na ciebie czekały dwa Bydlaki. Załatw oba, potem wyjdź przez drzwi z prawej, obróć się natychmiast w lewo i przejdź po małej kładce, gdzie znajdziesz sekretny panel. Trafisz na dach świątyni, gdzie znajdziesz parę Eightballsów. Wróć teraz do małej sadzawki, którą wcześniej minąłeś i przepłyń ku niewielkiemu otworowi. Podążaj tunelem dalej, aż trafisz przed kraty - skręć nieco przed nimi w prawo, by dotrzeć do sekretnej komnaty z Super Health Pack'iem i ulepszaczem do Dyspersyjnego Pistoletu.

By dotrzeć do tych urządzeń, przepłyń przez tunele w małych sadzawkach. Wyjdź z wody i wejdź po schodach, dalej idź przed siebie aż wyjdziesz ze świątyni. Przejdź doliną ku następnej budowli. Znalazłszy się wewnątrz naciśnij guzik i idź dalej korytarzem, dopóki nie zobaczysz Behemota. Załatw go. Teraz będziesz musiał stawić czoła kolejnemu Tytanowi. Twardziel z niego, ale zrób co możesz... a gdy go pokonasz, masz poziom za sobą...

Trench (Rozpadlina)

Cel nadrzędny: opuść się do Rozpadliny, by znaleźć wejście do gwiezdnego statku ISV-Kran.

Dokładniej:
Na początku obróć się w tył i przejdź w prawy róg, by znaleźć kilka pocisków do Flaka. Zawróć i idź korytarzem dalej, aż do końca, gdzie skręć w lewo. Znajdziesz tu na niewielkiej przestrzeni dwóch martwych żołnierzy, Auto-Mag, Eightball Gun, działko Flak, Eightballsy i kule (Bullets). Dopakuj się i potem odbierz wiadomość:

Zapis: M Mottobanov: ustawiliśmy ISV-Kran tak, żeby szukał śladów ludzkiej aktywności za drzwiami śluzy. Jeśli ktoś wstąpi w czerwoną poświatę, otworzą się wrota śluzy. Zaraz potem zjedzie w dół platforma...

Aha...

Wspiąwszy się na półkę, zobaczysz kilka Pęcherzaków (Gasbagsów) krążących wewnątrz rozpadliny. Kiedy cię zobaczą, ruszą na ciebie hurmą, szykuj więc broń i gotuj się do nura ku jaskini. Zanim ruszysz na dół, spróbuj strącić ile się da.

Gdy już nieco przetrzesz drogę, ruszaj ku Rozpadlinie i podejdź do rampy. Znajdziesz tu kilka Eightballsów. Odwróciwszy się w prawo zobaczysz z daleka Tytana. Uch, ty! Podejdź bliżej i starannie mierz - ale wal z daleka. Jak cię dostrzeże, zacznie ciskać skałami. Rozwalaj skały z działka (Eightball Gun), ale nie zapominaj o składaniu uszanowania Tytanowi! Po ostrej strzelaninie powinieneś go skończyć, zanim on skończy ciebie. Id ku następnej rampie, gdzie znajdziesz Eightballsy i Uzdrawiający Owoc.

Idź dalej ku statkowi, gdzie natkniesz się na Skaarja. Uważaj, bo drań skacze na boki, a jest równie zajadły i nieustępliwy jak słynny potwór Baltzerrowitch! Pamiętaj o przesłaniu - wstąp potem w czerwone światło. Aktywuje to windę. Jadąc w górę nie podchodź do krawędzi, by zaś cię nie rozsmarowało po ścianie.

Wewnątrz śluzy weź kilka rozmaitych urządzeń - dwa ulepszacze do Eightballa, dwa Health Packi i Kulle. Podejdź do przeciwległej strony komputera na prawo od gigantycznego biokomba (BioSuit). Dotknij komputer i z drugiej strony pomieszczenia ruszy ku tobie dźwig. Podejdź ku małej windzie z prawej, by podjechać do dźwigu. Gdy ten stanie, przeskocz na małą platformę, podjedź dźwigiem do kładki i idź ku końcowym drzwiom poziomu.

ISV-Kran pokład 4

Ogólny gryplan:
Wewnątrz statku przedostań się na poziom 3, by poszukać ocalałych rozbitków.

Szczegóły:
Zaczniesz od pokładu 4. W pierwszym korytarzu z prawej zobaczysz martwego wojaka z wiadomością:

Kapral Pelli Onsov: Jeżeli czytasz mój zapis, pewnie jestem trupem, a nasz statek został opanowany przez obcych, co nazywają sami siebie „Skaarj". Twoja jedyna nadzieja w tym, że uda ci się zniszczyć Złote Rdzenie Pojemników, ponownie uruchomić silniki i dostać się do transporterów na Pokładzie I.

Drobiażdżek... Pewnie chłop wiedział, o czym mówi... ty nie wiesz.

Ruszaj prosto do następnego pomieszczenia. Zobaczysz kładkę i po obu jej stronach ładownie. Idź przed siebie i za komputerem poszukaj Med Kitów i działka Eightball. Zejdź do lewej ładowni i podejdź do komputera, by dostać wiadomość:

RUFOWA Stacja Załadunkowa: ISV-Kran: Od dwóch miesięcy tkwimy zaklinowani w tym górskim wąwozie. Osiem nocy temu pojawiły się czteropiętrowe dinozaury, które rozwaliły rufę statku. Wyglądają na dość tępe i powolne...

Na półce z lewej od komputera jest Kombinezon Antytoksyczny (Toxin Suit). Dotarłszy później do górnej kładki opuść się w dół, by go wziąć. Na razie poszukaj za skrzyniami, gdzie znajdziesz Eightballsy i Tarydium Shards, a potem stań obok wylotu przewodów wentylacyjnych zamkniętego zieloną kratą. Gdy się otworzy, skocz i Stingera, Bullet, i odczytaj kolejną wiadomość nieboszczyka:

Kapral Anders Kerig: Nadchodzą! Słyszę je w duktach wentylacyjnych! Zamknę doki do magazynów i wprowadzę do systemów zabezpieczających kod ludzkie-

go DNA, tak żeby tylko ziemniak(?), ziemianin(?), mógł przejść przez systemy luków.

Wróć do lewej ładowni i przejdź na prawo, do drugiej. Znajdziesz tu jeszcze Tarydium, Med Kity i następnego Stingera. A także martwego wojaka z informacją:

Młodszy oficer Yuri Andromov: Oddział obcych wysadził dziurę w kadłubie i teraz wdzierają się na statek przez szyby wentylacyjne. Kerig, Osnov i ja sam zamierzamy ich powstrzymać w ładowni ze Stingerami.

Wróć do komputera na środkowym przejściu, dotknij go i odwróć się w tył. Za tobą pojawi się winda. Wskocz na nią i podjedź piętro wyżej.

Znajdziesz tu dwie drogi, obie zbiegające się w tym samym miejscu. Odwróć się w tył, by znaleźć Eightballsy i Auto-Mag. Uważaj na Skaarjów, którzy patrolują ten poziom. Kiedy już oczyścisz teren z paskudztwa, podejdź do panelu komputera w lewej hali i dowiedz się, co następuje:

Panel przewinięty, by zabezpieczyć system alarmowy przed dostępem niepożądanych i nieuprawnionych użytkowników.

Po lewej masz zamknięte drzwi, odwróć się więc i wróć korytarzem do nowego otworu w podłodze. Spuść się w dół, mierząc ku krawędzi. Jeśli nie będziesz uważał, wlecisz w śmigła wentylatorów - co nie będzie przyjemne. Zbadaj szyb wentylacyjny z półki - najpierw natkniesz się na nieboszczyka Skaarja z Brzytewnikiem (Razorjack). Na końcu szybu podjedź platformą ku górze, gdzie znajdziesz jeszcze jednego martwego Skaarja z licznymi magazynkami do Brzytewnika (Razor Blades).

W następnym szybie uważaj, by nie wlecieć w nowe dziury i trzymaj się krętej dróżki dookoła... aż dotrzesz do kolejnego panelu, gdzie czeka na cię wiadomość:

Wentylacyjne dukty Mezzaninowe: Dostęp tylko dla personelu obsługi. Ostrzeżenie o możliwym wycieku chłodziwa Mezzaninowego.

Cholernie lubię jasność...

Skręć w prawo i zeskocz na następną platformę, gdzie kontrolny panel oświeci cię, że jest to:

Zabezpieczająca stacja przejściowa. Wszystkie zamki do magazynu zostały otwarte.

Opuść się na kolejną platformę i przejdź przez dowolny z zielono kratkowanych paneli. Wrócisz do wejścia. Podjedź windą do góry i wróć prawym przejściem do poprzednio zamkniętych drzwi. Teraz są otwarte. Na panelu komputerowym przeczytasz:

Zamki bezpieczeństwa przeciw intruzom wyłączone.

Następne pomieszczenie to kolejne ładownie. Zbadaj połamane skrzynie, by odkryć nowe Med Kity i Bullets. Idąc w głąb, przygotuj się na starcie z czyhającym tu gdzieś Skaarjem. Potem przejdź do odległego krańca pomieszczenia i wejdź w czerwonawy korytarz. Zawiedzie cię on do pomieszczenia z martwym wojakiem, dwiema puszkami błocka Tarydium i Eightballsami. Znajdziesz tu też GES BioRifle. Wróć do ładowni i przejdź na drugą jej stronę. Zobaczysz zamknięte drzwi z napisem:

Rygiel bezpieczeństwa otwierany z kładki w górnej ładowni.

Czy coś takiego...

Skręć w lewo i przejdź ku następnej platformie elewatora. Naciśnij guzik i podjedź wyżej, by znaleźć kolejnego Skaarja, który kombinuje niczym łysy pod górkę przy panelu kompa. Zastrzel go z tyłu i dotknij panel. Z lewej w ładowni wyłoni się pochyła kładka. Wróć i wespnij się na nią. Z kładki opuść się na skrzynię, gdzie weźmiesz dwa rdzenie do ASMD, potem wróć na górę.

By skończyć poziom, odrygluj zamknięte drzwi. W nowym rejonie weź z lewej Assault Vest i przygotuj się na odparcie ataku całej masy Skaarjów (konkretnie - czterech), którzy wyłonią się z szybu wentylacyjnego. Jak się dobrze ustawisz, będziesz mógł załatwiać ich po kolei, w miarę jak wyskakują. Po robocie podejdź do panelu komputera i dotknij go, by dowiedzieć się że:

Rygle bezpieczeństwa cofnięte. Można wejść do ładowni.

Z lewej strony kompa leżą clipsy, weź je i wróć na pochylnię. Zaczynając zjazd, odwróć się w lewo i skocz do otworu - na końcu sekretnego korytarza znajdziesz małe pomieszczenie z czterema Med Kitami. Teraz wróć na kładkę i podejdź do otwartych drzwi. Gdy będziesz wewnątrz, dotknij guzika i skończ poziom.

ISV-Kran. Pokłady 3 i 2

Gryplan jest taki:
Przez pokłady 3 i 2 przedostań się na 1, gdzie - być może - kryją się jacyś ostatni Mohikanie załogi.

Dokładniej:
Naciśnij guzik, by otworzyć przejście. Potem idź prosto aż do następnego guzika, by otworzyć kolejne drzwi. Z górnych kładek mogą cię zanaskoczyć natręci, uważaj więc i oczy miej otwarte.

W następnym pomieszczeniu skręć w prawo i naciśnij guzik. Opuści się winda. Wejdź na nią i podjedź piętro wyżej.

Na górze idź korytarzem aż dotrzesz do kilku skrzyń, w których znajdziesz Tarydium Sludge i Med Kity. Podejdź do końca korytarza i dotknij panelu kompa. Otworzą się spore czerwone drzwi na prawo - piętro niżej. Zeskocz na dół i przejdź zanim drzwi się zatrzasną. Wewnątrz znajdziesz kolejnego Skaarja i panel kompa, na którym jest dla ciebie wiadomość:

Do aktywacji tego panelu trzeba mieć zworę.

Przejdź na drugą stronę pomieszczenia i podjedź elewatorem w górę, przygotuj się jednak do natychmiastowego działania. Czeka na ciebie Skaarj - a inni będą walili się z najrozmaitszych stron. Podejdź do paneli, by przeczytać kolejne wiadomości:

Przedział pierwszego promu: Zapis szefa Portowców, Ivana Romanova, drugiego oficera ISV-Kran. Z pomocą zespołu spawaczy laserowych zapieczętowałem otwór głównego luku. Żadne obce skur... nie przedostaną się do mojego przedziału.

Panel kontrolny drzwi przedziału może być ponownie aktywowany przez którąś z rur dostępu...

Przejdź po kładkach, by zbadać rozmaite wejścia do pomieszczenia. W pierwszym jest panel kontrolny:

Główny Przedział Inżynieryjny został zamknięty polem. Przed wejściem do przedziału trzeba zniszczyć generator.

Znajdziesz tu też dwa Med Kity. W drugim wejściu jest panel o treści:

Urządzenia kontrolne do zabezpieczeń drzwi Śluzy Głównej.

Jest tu też Super Health Pack. W Trzecim wejściu znajdziesz Kule. Niżej (niekiedy) można znaleźć półkę Shield Beltem. W czwartym wejściu są dwie puszki Tarydium Sludge i panel kontrolny:

Pierwszą falę Skaarjów izolowano na pokładzie 4. Wątpię, czy zdołają wedrzeć się na statek przez system duktów powietrznych. Wycofujemy się na pokład 1 i zamykany na amen Przedział Inżynieryjny blokującym polem siłowym.

Ostatni panel kryje w sobie wiadomość:

Skaarjowie przedostali się do śluz. Wycofamy się na poziom 1 i ustawimy prowizoryczną barierę wysokiego napięcia. Powinno się udać i będziemy bezpieczni.

Wróć do platformy elewatora i opuść komnatkę.

W następnym pomieszczeniu wróć na poziom 2 i naciśnij guzik by dostać się dalej. Nie zatrzymuj się, aż dotrzesz do pomieszczenia sterowni systemu chłodni. Z lewej zaatakuje cię Skaarj. Po zatłuczeniu natręta weź Stingera od martwego wojaka w następnym przejściu. Idąc dalej, wejdź w drzwi po prawej. Znów jakiś Skaarj. Dotknięty panel kontrolny przyniesie ci wiadomość:

Uruchomiono system awaryjnych pomp chłodzących.

Wyjdź i przejdź na drugą stronę sterowni chłodzenia, by odkryć kolejny pokój z panelem. Dotknij go i przeczytaj:

Uruchomiono zawór systemu awaryjnego chłodzenia.

Przed wyjściem z tego pomieszczenia weź zza panelu Toxin. Wyjdź i idź dalej korytarzem, aż znajdziesz pomieszczenie generatora pola siłowego. Wewnątrz znajdziesz kolejny panel z napisem:

Awaryjne pompy chłodzenia aktywne. Systemy blokujących pól siłowych zostały przeorientowane przez obcych intruzów.

Coraz weselej. Idź do sąsiedniego pomieszczenia by znaleźć dwa kolejne panele:

ISV-Kran status zasilania - wyłączone. Uszkodzenia minimalne. Systemy podtrzymywania życia - włączone. Zasilanie poziomu 1 - cała moc. Kadłub statku uszkodzony na poziomie galeryjki obserwacyjnej.

Generator pól blokujących sprawny i włączony. Złote rdzenie mocy pracują niestabilnie z powodu nadmiernego poboru mocy do zablokowania Przedziału Inżynieryjnego. Pole blokujące ten przedział można wyłączyć niszcząc złote rdzenie.

Przeskocz z centralnej platformy na kraty by wziąć Tarydium Sludge, Eightballsy i Kule (Bullets). Podejdź do drzwi za panelem i zjedź platformą w dół (o jedno piętro).

Obejdź kładkę pod ścianami pomieszczenie by dotrzeć do Złotych Rdzeni zablokowanych polem siłowym. Za Rdzeniami jest panel kontrolny, którym możesz skasować pole. I rozwal Rdzenie. Wróć na platformę i opuść się piętro niżej, potem podejdź do panelu:

Ostrzega się przed wyciekiem chłodziwa silnikowego na najniższym poziomie w tym rejonie.

Spuść się do chłodziwa i wpłyń do pomieszczenia pod platformą, dotknij panelu kontrolnego i przepłyń na drugą stron, by windą podjechać do góry. Znajdziesz tu Assault Vest. Wyjdź z pomieszczenia, opuść się na niższy poziom i przejdź obok machiny pulsującej na niebiesko jakąś energią. Na prawo zobaczysz guzik. Naciśnij i podjedź do góry.

Wyjdź z pomieszczenia generatora pól blokujących i idź dalej do platformy kontrolnej elewatora rdzenia przedziału siłowni. Podjedź w górę, załatw dwóch Artylerzystów Skaarj i sprawdź kompy, by się dowiedzieć:

ISV-Kran Pokład 3. Stan: Zanotowano próbę przejęcia systemów silnikowych przez nieznanych intruzów. Stan energii 75 %.

Stacja Skanowania Planety: Wykryto obcy statek, który wtargnął do atmosfery - i zaraz ja opuścił. W północnej dolinie, nieopodal ośrodka elektrycznych burz atmosferycznych obcy statek-baza.

Panel diagnostyczny siłowni głównej. 75% dostępnej mocy. Zlokalizowano wyciek chłodziwa w rdzeniu generatora Blokady. Nieudana próba opanowania przedziału zasilania.

Weź dwa rdzenie ASMD i przejdź do platformy elewatora w rogu. Podjedź do góry i idź dalej - by znaleźć jeszcze dwa panele kontrolne. Dotknij ich i rdzenie zasilania cofną się w głąb ściany. Wróć do platformy elewatora. Na lewo widzisz błękitne pole energetyczne. Skocz w to pole i przejdź przez nie ku następnej półce. Znajdziesz tam kolejne pomieszczenie z kompami - sprawdź je wszystkie, a dowiesz się:

Stacja wykrywająca 1: Skanowanie bliskie wskazuje na obecność na powierzchni planety sporego statku obcych - odpowiadającego opisowi tego, który wtargnął i opuścił planetarne pola Tarydium przed rozpadem orbitalnym.

Konia z rzędem temu, co mi to objaśni!

Stacja Wykrywająca 2: Skanowanie powierzchniowe wskazuje na obecność prymitywnej kultury. Na wiszącej w niebie i podtrzymywanej siłami nieznanej natury skale wykryto miasto o zaawansowanym poziomie technologii. Obelisk w tym mieście jest źródłem potężnej mocy...

Stacja kontroli stanu Biokombinezonów. Awaria systemu. Jacyś intruzi z pokładu 1 zakłócają zasilanie.

Aha...

Weź Shield Belta i wróć do pierwszej windy turbo nieopodal pomieszczenia kontroli systemu chłodzenia. Podjedź windą w górę do końca poziomu.

ISV-Kran Pokład 1

Powinieneś:
Przejąć kontrolę nad systemem zasilania statku, by móc dotrzeć do mostku i opuścić statek.

A zrobisz to tak:
Zacznij od marszu przed siebie i przejścia przez drzwi. Po obu stronach są panele komputerowe:

ISV-Kran Pokład 1: Zapis: Kapitan Mikhail Leatham. Nie ma sposobu zabić ich wszystkich - jest tych Skaarjów zbyt wielu, nam zaś braknie amunicji.

ISV-Kran Pokład 1: Zapis: Kapitan Mikhail Leatham. Ataki Skaarj zmusiły nas do wycofania się ku Laboratorium. Ustawiliśmy pole siłowe - 20-tu diabli wzięli, zostało ich jednak jeszcze drugie tyle.

Miejmy nadzieję, że zachowałeś dość amunicji, bo teraz ci się przyda. Wyjmij swoją najlepsza broń - nie tę, psiakość! - i ruszaj na skrzyżowanie. Z bocznych tunelów zaczną się wysypywać Skaarjowie - wspominał o nich Kapitan - skocz więc do pomieszczenia z przodu. Pogonią za tobą, ale powinieneś dać im radę - byle po kolei, jak powiedziała babcia do kozaków Budionnego. Jak ich już oporządzisz, naciśnij guzik. Przed opuszczeniem pomieszczenia dowiesz się, że:

ISV-Kran Deck 1: Ostrzeżenie! Przed Laboratorium ustawiono barierę 85000 woltów. Aktywny przydział mocy z trzech transformatorowni.

No, właśnie wyłączyłeś pierwszy transformator. Wyjdź i przejdź korytarzem w prawo, dopóki nie dotrzesz do transformatorowni nr 3. Wewnątrz weź Eightball Guny i Med Kity, a potem naciśnij kolejny guzik. Wyjdź i skręć w lewo. Idź aż miniesz drzwi 9 po lewej) zablokowane błękitnymi sztabami energii (?). Idź dalej, aż dotrzesz do transformatorowni nr 2. Muśnij ostatni guzik i wróć do drzwi zablokowanych energią. Będą teraz otwarte.

Znajdziesz za nimi Laboratorium, drzwi do środka są jednak zamknięte. Obejdź Labo z boku aż znajdziesz ciągnącą się ku górze rampę. Mostek jest niedostępny (pole siłowe), idź jednak wyżej, gdzie znajdziesz po drodze Bandaże i Auto Mag (za beczułkami). Na końcu rampy wduś panel kontrolny i spuść się na dół, by wejść do laboratorium, gdy drzwi się otwierają. Jeżeli nie zdążysz, trzeba ci wrócić na górę i powtórzyć od początku.

Znalazłszy się w środku, sprawdź panele kontrolne.

Ostrzeżenia! Drzwi do laboratorium i klatki z przedstawicielami gatunków funkcjonują wadliwie. Po aktywacji następuje 30-sekundowe opóźnienie.

ISV-Kran: Laboratoryjny Monitor Przetrzymywanych Gatunków. Te niekształtne ameby są wysoce toksyczne. Architektura ich genetyki jest niewiarygodna. Tatiana Zimna - Oficer Zabezpieczenia Medycznego.

Ech, ci jajogłowi...

Uderz wreszcie w panel najdalszy z prawej, podbiegnij do małej rampy i trzaśnij w guzik. Uwolni to amebowate, ale otworzy i na krótko drzwi do mieszkań załogi laboratorium i personelu medycznego - po lewej od wyjścia. Jeżeli nie zdążysz, musisz wrócić i spróbować jeszcze raz. Wewnątrz kwater idź prosto do platformy elewatora, niech cię zabierze na galeryjkę obserwacyjną. Sprawdź panel po lewej:

ISV-Kran Pokład 1: Alarm z powodu wycieku chłodziwa silników. Uszkodzenie napędu głównego.

Daj nura do wody i dotknij żółtego przełącznika. Otworzy się panel w podłodze i zobaczysz kolejne tablice kontrolne. Dotknij najbardziej odległego i przeczytaj komunikat na najbliższym: „Awaryjne Wyłączanie Pól Siłowych Z Mostka: Status - Wyłączone".

Szybko wracaj na mostek.

Aby wydostać się z ISV-Kran, wejdź na transporter. Weź od martwego wojaka ASMD i podjedź windą do góry. Będzie tu na ciebie czekało kilku Skaarjów. Załatw ich i podejdź do guzika w ścianie. Po naciśnięciu guzika otworzy się panel w podłodze i wyjedzie zeń fotel. Opuść się w dół i dotknij dwóch guzików, by odczytać wiadomość:

Instrukcje Transportera awaryjnego: Stań na ośmiokąt, a system uruchomi się automatycznie. Koordynaty ewakuacji ustawiono na wioskę Nali, 5 kilometrów od góry w kształcie iglicy.

Skocz na transporter i jazda!

Na Pali

Wioska pod Iglicą.
Ogólnie ma być tak:
Zatrzymaj się na krótko w wiosce, by odpocząć i nabrać sił przed dalszymi heroicznymi bojami.

Dokładnie zaś:
Zaczynając od opłotków, idź ku środkowi wioski. Natkniesz się na dwu miejscowych: Tytana i Nali'ego. Ten ostatni niech cię nie interesuje, daj za to co masz najlepszego Tytanowi. Najwyższa pora wyjąć Eightball Gun! Gdybyś potrzebował wytchnienia, nurkuj do chat, znajdziesz w nich zresztą przydatne drobiazgi - pięć Flar, działko Flak Cannon, pociski do niego, dwie Flashlightsy, dwie puchy Tarydium Sludge, Bandaże, Eightballsy i ASMD Core. A także dwa zapisy:

Nasza przystań, dana nam przez Bogów Dobra, wielka Iglica, została zajęta przez Gwiezdne demony. Niegdysiejsza nadzieja stała się siedzibą najgorszych koszmarów. Demony są silniejsze niż kiedykolwiek. Miałem wizję śmierci i ogromnych bestii pustoszących kraj.

Słudzy naszych bogów zostali rzuceni na ziemię, gdzie toczą ze sobą boje. Poddano nas próbie. Nasz świat nikczemnieje i rodzi coraz straszniejsze stwory. Dziś w nocy znów pogrążymy się w modłach. Wysłuchajcie naszych błagań i ześlijcie nam Zbawcę!

No co, wy... chłopaki, to mnie krępuje...

Oczyściwszy rejon przejdź przez wioskę i wejdź na górę, gdzie znajdziesz jeszcze dwóch Tytanów, gotuj się więc do boju. Gdybyś potrzebował chwili wytchnienia, skryj się wewnątrz samotnej chatki. Znajdziesz w niej Assault Vest, Eightball Gun, Eightballsy, Flarę i Flashlight. Na zewnątrz, blisko ściany, znajdziesz i ASMD. Użyj tego wszystkiego, by zgotować przeciwnikowi gorące powitanie. Załatwiwszy obu, przejdź przez bramę i weź Owoc Nali. Potem w prawo i do kolejnych drzwi strzeżonych przez Skaarja. W tubę go! Weź jego Razorjack... nigdy nie wiadomo, co się może przydać. Zauważyłeś robaczku, że łazisz tak obciążony żelastwem, iż pancernik Potiomkin to przy tobie dziecięcy wózeczek? Skocz w górę (z tym żelastwem, dobre sobie) i walnij w guzik, by otworzyć wrota. Koniec poziomu.

Iglica Słońca

Ma być tak:
Szybciej niż kiszona kapusta przez niską babę przejdź przez Iglicę, by dotrzeć do windy, która uniesie cię do Na Pali, Miasta W Chmurach.
Walk-Through:

Po przejściu przez bramę skręć w prawo i wejdź w niewielki otwór. Wewnątrz znajdziesz martwego kapłana Nali i kilka skrzyń - w jednej jest Med-Kit. W dzienniku Nali'ego jest zapis:

Nie wrócę dziś do Iglicy. Rano omal nie zostałem zabity przez gwiezdnego demona i boję się o naszych braci, którzy jeszcze nie uciekli. Czuję, że już ich - w tym życiu - nie zobaczę.

Zejdź stąd wąską ścieżką za górą. Przybliż się do drewnianej kładki, a zobaczysz Skaarja z Działkiem. Trzeba zacząć strzelać doń z daleka, by podszedł bliżej - wtedy zupełnie łatwo zestrzelisz go z kładki. Jeśli pójdziesz na niego, to ON bez trudu strąci cię do płynącej niżej lawy. Idź potem dalej, przed wejściem do Iglicy natkniesz się na jeszcze jednego Skaarja.

Wewnątrz Iglicy znajdziesz pomieszczenie z trzema drzwiami. Przygotuj się na wroga, który rzuci się na ciebie ze sklepienia, a potem weź Eightball Gun, Med-Kit, Razorjack, dwie Flarey i dwie paczki ostrzy do Brzytewnika (Razor Blades). Wejdź w lewe (lub prawe) drzwi, które zawiodą cię do pomieszczeń, gdzie spotkasz kapłanów Nali i znajdziesz nieco dóbr. Jeśli zechcesz za nie zajrzeć, natkniesz się na kilka Macek i może jeszcze jakieś zbłąkane bestyjki, ale w pomieszczeniach na lewo znajdziesz GES BioRifle, na prawo zaś Flary, amunicję i Flashlight. Flashlighty i Flary są na tym poziomie niezbędne, bo jest tu sporo pomieszczeń, w których ciemno jest jak u mnicha pod pachą.

Skocz do wody, by uciec Gasbagsom i znaleźć sekretną komnatkę. Gdy już gotów będziesz iść dalej, wróć do przedsionka, przejdź przez środkowe drzwi i weź Stingera, a potem wejdź na windę. Podjedź na samą górę i przejdź przez platformę. Znajdziesz tu martwego wojaka z Flak Shellsami, Bandażami i Flarą. Jedno pomieszczenie dalej znajdziesz Cysternę. Gotuj się na starcie z dwoma Gasbagsami, które spłyną z góry. Jeśli nie masz ochoty ich tłuc - bohaterowie bywają zmęczeni, co? - wskocz do wody i przepłyń przez tunel. Znajdziesz tu ASMD oraz ASMD Core. Podpłyń prosto w górę i znajdziesz nowy tunel. Wyjdź przez drzwi i skręć w prawo.

Ciemno tu, zapal więc flarę i wejdź w widoczne przy jej blasku drzwi. Trafisz do Wielkiej Sali, dziwacznego pomieszczenia z zakapturzoną figurą i ołtarzem. Weź tu wszystkie flary i zeskocz w dół z niewielkiej półki. Przejdź przez lewe drzwi i podjedź elewatorem w górę. Kiedy się zatrzyma, nie tykaj na razie przeciwnego elewatora, tylko wejdź w nowy korytarz. Trafisz do pomieszczenia, gdzie znajdziesz Razor Blades, Flak Shells i Med Kit. Przedtem jednak musisz zniechęcić Gasbaga, który cię zaatakuje. Rozprawiwszy się z natrętem wróć do niedawno zignorowanej windy, i podjedź nią w górę.

Na następnym piętrze zobaczysz kolejne dwa elewatory i pomiędzy nimi drewniany guzik. Naciśnij guzik i podjedź prawą platformą w górę. Po dotarciu na następne piętro powtórz procedurę aż dotrzesz do rozległego pomieszczenia, gdzie natychmiast rzucą się na ciebie trzy Macki. Takiemu specowi jak ty nie powinny sprawić kłopotów, potem zaś możesz wziąć dwa Med Kity, Tarydium Sludge i Flashlight. Po przejściu przez kolejne drzwi znajdziesz dwa korytarze i zielony znak oznaczający:

Komnatę Kryształów

Przejdź prawym korytarzem i naciśnij dźwignię, by aktywować Komnatę, a potem spiesznie wyjdź i wejdź w lewy Korytarz. Będzie tu czekał Skaarj Assassin, zgotuj mu więc ogniste przywitanie. Potem weź jego Razorjack i idź korytarzem do końca. Gdy znajdziesz beczki, rozstrzelaj je sprawnie, a w nagrodę znajdziesz ASMD Core, Med. Kity, Razor Blades, potem podejdź do zewnętrznej półki, by znaleźć dodatkowe Razor Blades w następnych beczkach. Wyjdź i wespnij się po schodach. Na ich szczycie zobaczysz znak:

Gotuj się do wysiadki.

Wyjdź stąd na balkon, by zajrzeć do windy. Jeżeli się nie pokazała, wróć do Komnaty Kryształowej i jeszcze raz naciśnij dźwignię, a potem tu wróć. Winda poniesie cię na następny poziom.

Wrota do Na Pali

Gryplan:
Przejdź przez wrota i wejdź do Na Pali. W prostocie piękno.

Niestety, życie proste nie jest:
Poziom zaczyna się już w windzie. Otwórz wrota, ale nie wyskakuj na zewnątrz, bo nie umiesz latać. Poczekaj aż pojawi się kładka, tak że będziesz mógł przejść nad przepaścią. Trafisz do kolistego pomieszczenia. Obejdź je wedle ścian i rozbij beczułki, by znaleźć Clipsy, Flary i Med Kit.

Wejdź w tunel, zignoruj przejście w lewo i powoli idź ku końcowi. Nadziejesz się na dwóch Krallów. Nie są osobliwie groźni, tyle że strasznie upierdliwi. Jak odstrzelisz im nogi, będą się czołgali - w twoją stronę! Gdy już pokonasz obu, przeszukaj okolicę, a znajdziesz Flashlight i Clipsy. Teraz wróć do drzwi, które niedawno zignorowałeś i wejdź w tunel. Po drodze - przed mostem - powinieneś znaleźć dwa ASMD Core w beczkach. Uważaj - gdzieś tu pałęta się kolejny Krall. Po moście przejdź do kolejnego pomieszczenia.

Spora komnata z rzeką pośrodku. Po drugiej stronie dwóch następnych Krall, nie daj się więc zaskoczyć. Niekiedy ranni Krallowie skaczą do wody, ale to tylko pozory - daleko im do tego, by uznali sami siebie za martwych. Weź Tarydium Shards, Flak Shells i Owoc Nali, a potem wskocz do wody. Prawy tunel zamyka po byku krata, popłyń więc w lewo. W następnym pomieszczeniu przepłyń pod wodospadem.

Znajdziesz tu cztery rzeczy: Rifle, Rifle Rounds, dźwignię i martwego wojaka. Weź, co się da, a potem zbliż się do nieboszczyka, który mimo to zostawił ci wiadomość:

Zostałem już tylko ja. Znalazłem tu kryjówkę i zamierzam trochę odpocząć, przed ostatnim jutrzejszym wysiłkiem. Jestem bardzo znużony. Dzień był długi i wszystko przepadło. Mam tylko nadzieję, że mnie tu nie odkryją i pozwolą mi się dziś wyspać.

Miał pecha... jednak go znaleźli. Przed opuszczeniem komnaty naciśnij dźwignię i wróć do sporej komnaty, z której tu przyszedłeś. Krata będzie otwarta.

Podpłyń do sąsiedniego pomieszczenia. Po wyjściu z wody natychmiast zerknij na sklepienie, skąd zawzięcie ostrzeliwują cię dwie Macki. Po rozstrzygnięciu sporu na swoją korzyść weź Tarydium Shards, Clips, Owoc Nali. Skręć potem w prawo i idź tunelem aż do elewatora. Będzie tam czekał Krall. Podjedź do góry i idź ścieżką na zewnątrz, gdzie natkniesz się jeszcze na dwóch Krallów, z którymi wiadomo co zrobić. Potem weź Flak Shellsy, Tarydium Shardsy, Med Kitsy, i przejdź po kładce. Za mostem znajdziesz nowe wejście i kilka magazynków (Clips).

Na końcu tunelu para Krallów strzeże drewnianych drzwi. Załatw obu i weź Razorjack oraz kilka Razor Blades.

Krallowie strzegli wejścia do Schronienia Na Pali. Po przedostaniu się przez drzwi staniesz przed wyborem, ale wybierz lewy kierunek i zaraz za zakrętem rozwal Skaarj Beserkera, potem wróć, zajrzyj w prawo i wejdź w następne drzwi. Znajdziesz za nimi schody strzeżone przez kolejnego Berserkera. Ukoiwszy jego szał bojowy, weź spod schodów Med Kit i Tarydium Shards, a potem wespnij się po schodach, znajdując po drodze Clipsy i Flak Shellsy... aż w końcu trafisz na ostatnie drzwi. Wejdź do Schronienia.

Na Pali

Ogólnie: Przejdź przez co trzeba, by znaleźć wejście do Placówki (Outpost).

Dokładniej:
Od początku poziomu skręć w prawo i wejdź po schodach. Na zewnątrz skręć w lewo i idź ścieżką. Po przekroczeniu pochyłości skręć w prawo, a zobaczysz Krall Elite i kapłana w opałach. Po uporaniu się z niebezpieczeństwem możesz zajrzeć do beczułek, w których znajdziesz Tarydium Shards. Na przeciwległym krańcu dziedzińca są drzwi, które na razie zignoruj (zamknięte).

Pierwszy budynek do zbadania - na prawo. To stajnia - znajdziesz tu trzy beczułki z Bandażami. Wejdź do komnaty z lewej i naciśnij dźwignię, potem wyjdź i przejdź do głównej części stajen. Znajdziesz tu sterczącego pośrodku kapłana Nali. Daj mu spokój i przejdź w głąb, w lewo - drzwi po prawej są zamknięte. Obróć kołem, a otworzą się drzwi na zewnątrz.

Jeżeli potrzebujesz podratować zdrowie, obejdź prawy róg i zajdź do niedużego ogrodu z Owocami. Jeśli nie, skręć w lewo i podejdź prosto do beczułek, które zawierają Nasiona. Za drzwiami na prawo od beczułek znajdziesz kilku Krallów molestujących kapłana (?). Pomóż mu (może nie chce, by mu pomagać?) i weź dwa ASMD Core oraz cztery Clipsy. Idź dalej i znajdź kolejnego Kralla. Weź Med. Kit z lewej i Flak Shellsy spod schodów. Na schodach jest kolejny Krall. A także ładunki do strzelby (Rifle Rounds) i drzwi, które wiodą do kolejnej dźwigni. Obróć dźwignię i zejdź po schodach, i wyjdź na zewnątrz.

Na otwartej przestrzeni odwróć się w lewo i wespnij się po schodach. Nowa para Krallów. Wejdź do baru. Po prawej znajdziesz Med Kit, usprawniacz (power-up) do Dispersion Pistol i dziennik:

Pozwalają nam tu robić swoje, ale wiem, że to podstęp. Uważam, że to bezpieczne niegdyś schronienie jest nam obecnie równie wrogie, jak powierzchnia planety w dole...

Usprawniacz do Dispersion Pistol jest nie lada gratką, bo znacznie poprawia skuteczność tej broni.

Przejdź na drugą stronę pomieszczenia i wejdź w następne drzwi. Spotkasz tu Skaarja strzegącego kolejnych drzwi. Ostudź go i weź Med Kit, a potem wejdź w drzwi trafiając na kładkę. Kiedy naciśniesz dźwignię, zwisająca przed tobą platforma spuści się na podłogę. Wróć na schody by trochę pomyszkować.

W nowej komnacie znajdziesz Rifle, Rifle Rounds i Med Kit. Możesz też mieć honor - bo o przyjemności i mowy być nie może - ze Skaarjem Bersekerem Ćpunem (berserkerzy norwescy ćpali przed bojem wywar z czerwonych muchomorów, od czego przybywało im odwagi). Uważaj. Potem wejdź dalej, gdzie znów znajdziesz bezsilnego biedaka Nali. Nie zwracaj nań uwagi, tylko wal ku ścianie ze sporym otworem.

Rozwal ścianę ze szczeliną, by znaleźć ukrytą komnatę. Wewnątrz przygotuj się na nagły atak Larwiaków (Pupae). Są bardziej irytujące niż kłopotliwe. Znajdziesz tu sporo beczułek, ale tylko kilka wartych grzechu... ot, Tarydium Sludge i trochę Flak Shells pod schodami.

Na następnym piętrze jeden Skaarj i dwa ASMD Cores. Spuść wodę za Skaarjem - nie zwracaj uwagi na schody (wywiodą cię na przedsionkowy dziedziniec) - i wespnij się na kolejne schody w górę. Na szczycie natkniesz się na dwóch Skaarjów w bibliotece. Rozkurz ich i przeczytaj:

Widziałem nocą dziwaczne bestie znikające w głębinach góry. Kiedy przelatują, wydają ogłuszający ryk. Nigdy przedtem nie słyszałem czegoś podobnego. Czuję, że w głębi góry zamieszkało wielkie zło...

Przejdź prosto, aż do drzwi, za którymi natkniesz się na następną dźwignię. Dotknij jej, a zobaczysz - przez kraty w podłodze - że zamknięta poprzednio brama na dziedzińcu zaczyna się otwierać. Zbiegnij szybko po schodach i przez bramę, zanim się zamknie. Jeżeli nie zdążysz, wróć na górę i zacznij raz jeszcze.

Za bramką pójdź wedle ścieżki, aż natkniesz się na kapłana, co gapi się jak idiota na posąg. Z prawej zobaczysz beczki z Clipsami, ale przygotuj się na pogawędkę z patrolem Skaarjów. Po wyjaśnieniu nieporozumienia spróbuj kładki na lewo od posągu.

Dumni niegdyś Nali są obecnie rasą niewolników. Idąc dalej natkniesz się na drzwi po lewej. Wejdź, a po prawej zobaczysz bar - pełen niestety Larwiaków i Skaarjów. Będzie ostre strzelanie, rób więc uniki i kryj się za barem. Na lewo od baru zobaczysz szarawy zarys drzwi. Poczekaj aż pojawi się kapłan, który otworzy ci sekretne przejście. Wewnątrz zdobędziesz Flak Cannon, dwa Flak Shellsy i zapis w dzienniku:

Nie rozumiem, dlaczego z nami igrają. Mój zakład był kiedyś dla moich ziomków miejscem radości i odpoczynku. Teraz służę kaprysom gwiezdnych demonów, którzy wzięli moją rodzinę jako zakładników i... czekam na przyjście Mesjasza...

Po tym podnoszącym na duchu komunikacie wyjdź i wespnij się po schodach w głębi baru. Na górze trafisz w egipskie ciemności. Skręć w prawo i wejdź do komnaty, gdzie rzuci się na ciebie Skaarj Ćpun. Załatw go i przejdź dalej - trafisz na przejście nad barem. Na końcu jest troje drzwi. Wejdź w lewe i przejdź przez kolejne z lewej. Śpi tu jakiś Skaarj. Śpiący wróg to mimo wszystko wróg - zarżnij go, zanim się obudzi. W rogu znajdziesz sprzęt do nurkowania (Scuba Gear). Wróć na główną kładkę i wejdź w drzwi prawe. Tu znajdziesz kolejną dźwignię. Naciśnij ją i wróć schodami na dół.

Wyjdź z baru i idź w lewo. Na końcu przejścia zobaczysz drzwi na lewo i otwarte przejście w prawo. Jeśli trzeba ci flar, wejdź w prawe i sprawdź beczułki nad wodą przy stawie u dołu schodów. Koniec poziomu jest za lewymi drzwiami, na kolejnej otwartej przestrzeni. Na razie jednak proponujemy, byś zignorował pierwsze drewniane drzwi z lewej i poszedł wzdłuż niewysokiego płotu do drugich. Przejdź przez nie, a zobaczysz rozległy staw i wodospad. Skręć w lewo ku kolejnym drzwiom z dźwignią. Naciśnij dźwignię i wróć do drewnianych drzwi, które minąłeś. Wyskoczy stamtąd kolejny Skaarj, którego załatw z daleka. Wejdź i rozwaliwszy beczułki, znajdź Med Kit. Na prawo są kolejne drzwi.

Wewnątrz znajdziesz dwa panele kontrolne.

Centrum Obserwacyjne: Oko widzi, umysł wie. Pamiętajcie o tym, by nie robić niczego, co wzbudziłoby w Nalich podejrzenia, że nie są już wolni, bo mogłoby to wzniecić otwartą rebelię. Fałszywa nadzieja jest naszym najlepszym mechanizmem kontrolnym.

Wszystkie siły bezpieczeństwa mają się skupić na kontroli Nalich. Zabijać wszystkich, którzy okazują jakiekolwiek skłonności do oporu. Trzeba nam ich tylko tylu, by bez zakłóceń wydobywali dla nas Tarydium w kopalni.

Naciśnij teraz panel na prawo od drzwi, by uruchomić windę i podjechać do góry.

Bądź gotów na odparcie ataku Skaarja strzegącego okrągłego wejścia. Przed wejściem do następnej komnaty weź leżące po rogach Med Kity. Wewnątrz zobaczysz sterownię podwodnego wejścia do górskiej bazy. Dotknij panelu i wróć do stawu przy wodospadzie. Zanurz się w wodzie i popłyń ku otwartemu wejściu.

Outpost

Ogólnie:
Przeszukaj bazę by znaleźć teleporter, dzięki któremu będziesz mógł kontynuować wyprawę.

Dokładniej:
Gdy wejdziesz do wody, uruchomi się twój Scuba Gears. Przepłyń przez długi tunel do wyjścia. Gdy tylko wyleziesz z wody wewnątrz Placówki, zaatakuje cię Skaarj, upewnij się więc, czy masz czym odpowiedzieć. Załatwiwszy gościa, weź Med Kit, dwa ASMD Cores i dwa pudła Flak Shelsów. Okaże się też, że masz do wyboru troje drzwi, otwierają się jednak tylko te z lewej, więc... Wewnątrz czeka następny Skaarj, dobrze więc będzie, jeżeli uzbroisz się zawczasu w Brzytewnik (Razorjack), otworzysz drzwi, nie wchodząc, strzelisz parę razy do środka, a potem zamkniesz drzwi. Odczekaj chwilę i wejdź ostrożnie - Skaarj powinien być już martwy (załatwiły go odbijające się od ścian pomieszczenia Brzytewki). Jeżeli jeszcze się rusza, powtórz operację. Wewnątrz znajdziesz Med Kit i trochę Tarydium Sludge. Przejdź na drugi kraniec pomieszczenia, skąd platforma zabierze cię wyżej.

Na następnym piętrze będzie czekał kolejny Skaarj. Załatw go, zabierając zaraz potem jego Razorjack i Razor Blades, potem idź dalej, aż trafisz do kolejnego pomieszczenia. Jakiś Skaarj (tyłem do ciebie!) kompinuje coś przy kompie. Załatw go od tyłu (?). Na kompie przeczytasz wiadomość:

Zapis Służby Bezpieczeństwa: Komandor Bazy Outpost SSja'Rath 10-ty Szpon Ssa'Rath. Taby zachować bezpieczeństwo i porządek, nieustannie pilnujemy miejscowych Nalich. Czujność jest strażą honoru.

Skręć w praw i dotknij czerwonego kompa, by aktywować panel kontrolny Głównych Drzwi Ładowni. Wróć schodami na dół, zamknięte drzwi (środkowe) będą teraz otwarte.

W sąsiednim pomieszczeniu skręć w lewo i podejdź do panelu kontrolnego. Dotknij panelu, a po lewej pojawi się elewator. Podjedź piętro wyżej. Naciśnij panel po prawej: otworzą się drzwi przed tobą.

Zobaczysz przez otwarte drzwi jakiś pojazd Skaarjów wiszący w powietrzu. Dla kogóż to, ach dla kogóż? Skręć w lewo i weź Eightballsy z rogu, a potem podejdź prosto do następnego panelu. Kiedy go dotkniesz, uruchomi się obok platforma elewatora, ale i pokaże się Skaarj. Załatw go i podjedź na następny poziom. Na wprost masz następne drzwi. A za nimi kolejne pomieszczenie kontrolne. I następny Skaarj. Gdy go utrupisz, sprawdź kompy:

Zapis wiadomości 7: Statem Baza uznaje słuszność żądań dodatkowego zaopatrzenia Outpost 3J. Tropicielowi Wymiataczowi 3J-1A zezwala się na powrót do bazy po odbiór ładunku.

Obróć się w prawo i dotknij lewego i środkowego panelu, by wyłączyć pole siłowe i otworzyć lewe drzwi hangaru. Wróć do hangaru i wejdź w lewe drzwi. Następny Skaarj i ASMD Core oraz Med Kitsy.

Na końcu korytarza zjedź windą w dół i załatw strażnika Skaarja. Wewnątrz znajdziesz sporą machinę i panel kontrolny. Dotknij panelu, by wyłączyć kontrolki tylnego pola siłowego. Potem dotknij panelu przy zewnętrznej ścianie, by otworzyć kolejne drzwi. Skaarj uzbrojony we Flak Cannon. Po załatwieniu niemilca weź cannon i idź dalej, by tyłem wyjść na zewnątrz.

Na zewnątrz przygotuj się na spotkanie kilku Skaarjów i Krallów. Na szczęście jest też tu i kupa Owoców. Idź wzdłuż prawej, aż dotrzesz do wejścia świątyni. Burak w programie nie pozwala niekiedy na otwarcie drzwi. Jeżeli tak ci się zdarzy, zejdź po schodach i wróć.

Wewnątrz kościółka wejdź do pierwszej komnatki i załatw dwóch Krallów przy posągu. Gdy padną, wejdź w drzwi na prawo od posągu i idź aż dotrzesz do rozdzielni sterowania. Krall Elite... niedobrze. Po oczyszczeniu okolicy sprawdź komp, by się dowiedzieć:

Osoby niepowołane nie mają wstępu do dolnych katakumb świątyni. Przed przyznaniem prawa wstępu wszyscy członkowie personelu muszą być sprawdzeni przez służbę bezpieczeństwa.

No... to dotknij czerwonego panelu, by uzyskać prawo wstępu.

Wróć schodami do posągu i przejdź na drugą stronę pomieszczenia. Naciśnij guzik, by otworzyć drzwi i zejść po schodach. Na pierwszym podeście skręć w prawo i zejdź po schodach. Na dole odwróć się w lewo i weź Flak Shellsy, które znajdziesz w niewielkiej komnatce. Korytarz rozdziela się tu na dwa pomniejsze. Wybierz którykolwiek i dojdź do następnych drzwi. Po drugiej stronie komnaty zobaczysz Skaarja - zastrzel go i podejdź do komputera.

Docelowe koordynaty teleportu ustawiono na powierzchniowy transporter Sekcji 13. Personel wartowniczy wysłano tam wcześniej, by zabezpieczyć rejon. Można zacząć przekazywanie ładunku.

Następnie odwróć się w prawo i naciśnij czerwony guzik, by aktywować kontrolki teleportu. Pośrodku pomieszczenia pojawi się jasne światło. Podejdź do któregokolwiek elewatora, zjedź na dół i wejdź w krąg, by skończyć poziom.

Solucji część trzecia nastąpi...

Joseph

Tipsy 6-C-D

PC Saturn N64 PSX

Uwaga: tipsy zwykle wpisujemy małymi literami (tzn. bez używania Shifta - nawet jeśli macie tu wydrukowane je dużymi literami - np. wpisujcie bigdaddy, a nie BIGDADDY). W wypadku, gdy trzeba będzie je wpisać w inny sposób - będzie to zaznaczone przy danym tipsie. Jeżeli jakaś nazwa jest wzięta w cudzysłów lub zamknięta w nawiasie kwadratowym „aaa" lub [aaa] - ignorujemy tak cudzysłów, jak i nawias, wpisując tylko aaa. Jeśli napisane jest np. naciśnij CTRL i F12, oznacza to, że musicie nacisnąć CTRL oraz klawisz F12 (bez „i"!).

****

688 ATTACK SUB

Kody:

ALBANI	- DIF
EAR ALBUQUEQUE	- COM
CHO ASHEVILLE	- GOI
ATT ATLANTA	- NAV
CRE AUGUSTA	- HIG
BAF BALTIMOR	- BLA
UND BIRMINGHAM	- YUG
SIX BOSTON	- REP
DES BUFFALO	- SHI
CON CHICAGO	- INL
SEL CINCINATTI	- ONL
AUT GROTON	- MOD
NAI HONOLULU	- CON
LOA HOUSTON	- PRI
ACT INDIANAPOLIS	- SHA
DEP LOS ANGELES	- UND
NOR LOUISVILLE	- BAR
TWI NEW YORK	- WHI
MAH OMAHA	- RAT
RUT PHILADELPHIA	- OFF
ALE PHOENIX	- REC
ACC SALT LAKE	- WAN
TOPEKA	- REA

****

7TH GUEST

•Plan labiryntu można zauważyć, przyglądając się dokładnie dywanowi, w którymś z pokoi na pierwszym piętrze.
•Hasło, które należy ułożyć z puszek w kuchni, brzmi:
SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRYPT.
•Hasło, które należy ułożyć w bibliotece, w lunecie, jest następujące:
THERE IS NO POSSIBLE WAY.

****

A-TRAIN

•Trzymając wciśnięty CTRL i SHIFT, wpisz PETERCHEATERCHEATERWIMP, a otrzymasz kasę (i nie tylko).
•Aby nie stracić na hotelach, buduj je w okolicy lotnisk lub portów. Wyścigi narciarskie należy wybudować do 20 grudnia i sprzedać przed końcem lutego. Najwięcej zarobisz na polach golfowych, tylko nie przesadzaj z ich liczbą.

****

Abe's Oddysee

Użyj tego w głównym menu:
•wszystkie scenki video: wciśnij Shift, po czym za pomocą kursorów wpisz: góra, lewo, prawo, lewo, prawo, lewo, prawo, dół
•wybór dowolnego levelu: j/w, z tym że kursorami wpisz: dół, prawo, lewo, prawo, lewo, prawo, lewo, góra

****

ACES OF THE DEEP

Jeśli brakuje Ci amunicji, to zapisz stan gry (CTRL+O i SAVE), a następnie go odczytaj. Ilość nabojów wróci do stanu początkowego. Uwaga, nieraz może nie działać!

****

ACTUA SOCCER

Wystartuj grę jako:
SOCCER -01142475549 for, a otrzymasz porządny zespół...

****

AFTERBURNER+

Wpisz podczas gry TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS.
Teraz:
< - poprzedni level
> - następny level
G - więcej pocisków
T - mniej pocisków
N - dodatkowe życie

****

AFTERLIFE

Naciśnij Shift i wpisz 421 - przybędzie Ci kasy! Ale nie stosuj tego zbyt często, bo zostaniesz srodze ukarany...

****

AGE OF EMPIRES

CRTL-W	- zapasy drewna większe o 1000 jednostek
CRTL-F	- j/w, ale dotyczy jedzenia
CRTL-G	- j/w, złoto
CRTL-S	- j/w, kamienie
CTRL-Q	- szybkie budowanie
DIEDIEDIE	- giniesz
RESIGN	- poddajesz się
REVEAL MAP	- odsłaniasz mapę
PEPPERONI PIZZA	- 1000 jednostek pożywienia
COINAGE	- 1000 szt. złota
WOODSTOCK	- 1000 jednostek drewna
QUARRY	- 1000 jednostek kamienia
NO FOG	- usuwa „fog of war"
HARI KARI	- samobójstwo (?)
BIGDADDY	- pojazd z wyrzutnią rakiet
BIG BERTHA	- potężna katapulta
ICBM	- ballista o ogromnym zasięgu
HOYOHOYO	- kapłan (priest) jest teraz naprawdę mocny
JACK BE NIMBLE	- nieco dziwna wersja katapult... i twoich poddanych
E=MC2 TROOPER	- facet walący „nuke'ami"!
MEDUSA	- twoi poddani są przydatni nawet po śmierci...
PHOTON MAN	- otrzymujesz „nuketroopera"
GAIA	- kontrolujesz zwierzęta (ale tracisz kontrolę nad ludźmi)
FLYING DUTCHMAN	- Juggernauts przybywa jako „latający holender" (?)
STEROIDS	- szybkie budowanie
HOME RUN	- wygrywasz scenariusz
KILLX	- wykańczasz gracza o numerze X (1-8).

****

AGILE WARRIOR F-IIIX

Włącz pauzę. W linii hasła (password line) naciśnij C i wpisz:

13593 - pancerz i paliwo na max
14214 - niewidzialność
17357 - dostęp do wszystkich misji
25245 - cała broń
33124 - wszystkie misje zaliczone

****

AGGRESSOR

Spróbuj wpisać się na high-score jako: CLASSIFIED - w następnej grze będziesz miał 15 żyć i wszystkie „powerupsy".
Możesz wpisać też: Terminator - zwiększa siłę ognia, a także BlooDSporT.

****

AHX1

*Wpisz Viper na „logon screen", by mieć dostęp do wszystkich misji.

W czasie gry użyj:
Alt+I - nietykalność
Alt+L - załadowanie broni
Alt+R - naprawa uszkodzeń
Alt+A - widzisz wszystkie cele na radarze
Alt+X - kraksa!
Alt+Q - zmiana typu gry (arcade)

****

ALIEN BREED

•Jeżeli nie masz kluczy, strzelaj przez chwilę w drzwi, a otworzą się.

•Kody do leveli:

2 - AAJIHGDDC
3 - CGGHDGGDG
4 - HDICICCII
5 - IDHEHDGCC
6 - IJIIDIHEC
7 - CFDFEFEFJ
8 - JIIJIIIIC
9 - AAAABAAAA
10 - CCGDGBBBB
11 - HHIAAAJJIG
12 - GGDDJJHFD
13 - JIECBFGFF
14 - HGGEDDCCB
15 - HHHGFGDCC
16 - IHHDCHGHFF

****

ALIEN LOGIC

Uruchom grę jako ALIEN /j. Uruchom cheat-mode wciśnięciem klawisza „home".
A teraz:
O - god-mode
R - dużo zdrówka
I - mapa
L - skok
C - cheat- menu
B - wyłącznie/włączanie kolizji

****

ALIEN RAMPAGE

W czasie gry wpisz „ram". Będziesz miał dostęp do cheat-menu.

****

ALIEN TRILOGY

IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH - broń + nieskończona amunicja
COMEANDHAVEAGO - wszelka broń
NADIAPOPOVxx - skocz do etapu... (xx = numer etapu)

****

ALONE IN THE DARK 2

Używając szabli można przejść przez niektóre ściany i drzwi.

****

AMBERSTAR

[Alt]+[L] = Max life points
[Alt]+[S] = Max spell points
Alt]+[M] = Mała mapa
[Alt]+[B] = magiczny rysunek
[Alt]+[U] = zegar
[Alt]+[O] = podaje koordynaty
[Alt]+[K] = kompas
[Alt]+[W] = wind chain
[Alt]+[A] = Amberstar
[F] = zmienia dźwięk
[G] = zwiększa kasę
[H] = leczenie drużyny
[I] = Teleport
[L] = światło
[M] = koordynaty najbliższego potwora
[Q] = Status screen
[Z] = zwiększa ilość punktów doświadczenia

****

AMOK

•Wpisz: YAYAYA lub ZABCXY lub BABYXX - niespodzianki!

Level Select: ZZZCYX
Show Credits: ZAZACC

•Kody:
Mission 2, Phase 1: CBYXYC
Mission 3, Phase 1: XABXAB
Mission 3, Phase 2: AZCBXC
Mission 4, Phase 1: YYBBCY
Mission 4, Phase 2: BAXCXX

****

ANOTHER WORLD

Kody:
LDKD - początek
HTDC - w klatce
CLLD - czołganie w tunelach
LBKG - po wypadnięciu z tuneli
XDDJ - w podziemiach
FXLC - na końcu podziemi
KRFK - wyjście z podziemi
KLFB - początek zamku
TTCT - koniec zamku
LFCK - przy basenie
TBHK - przy basenie, duży zabity
BRTD - przy basenie, przed off
TFBB - wartownia
TXHF - przed arend
CJKL - w czołgu

****

APACHE

Zaloguj się jako:
Flamdwyn Aiobhell - nieskończona amunicja
Lyn Wins - j/w + nietykalność

****

APACHE LONGBOW

Wpisz się jako MONTY BARRYMORE - (w trybie kampanii) - niekończąca się amunicja

****

ARCHIMEDEAN DYNASTY

Trzymając wciśnięty CTRL naciśnij...
0 - misja zakończona
1 - nietykalność
2 - nieskończone torpedy
3 - nieskończona amunicja

•Dokonaj edycji save game (bluebyt\ad\dat\save), np. za pomocą Notepada z Windows'95. Tam znajdź słowo: Credit = xxxx, gdzie xxxx -> liczba oznacza kwotę kredytów. Wpisanie tm np. 999999 da nam 99.999 cashu. Poniżej znajdują się rozmaite parametry sprzętu itp, które również można w ten sposób edytować. Zmiany zgrywamy, uruchamiamy grę... (ale na wszelki wypadek zróbcie sobie wcześniej kopię tego pliku!).

****

ARKANOID

W REDEFINE KEYS (na początku gry) wpisz jako FIRE - B. Teraz w czasie gry

B otwiera wyjście do następnej planszy.
•Wciśnij klawisz SPACE, aby zatrzymać grę. Wpisz „DISMAGIC" i wciśnij ponownie
SPACE. Złap to, co będzie spadać.
•Gdy wciśniesz litery:
C - przyklejenie piłki do paletki,
D - trzy piłki,
L - laser,
P - dodatkowe życie,
S - spowolnienie.

****

ASSAULT RIGS

Level		Nazwa etapu		Kod
2	-	NEXTGEN	-	212132
3	-	THIS WAY	-	322443
4	-	JOY JOY	-	323343
5	-	NODDY	-	233313
6	-	WASTELANDS	-	324412
7	-	VERTIGO	-	122243
8	-	GEM TOWER	-	321233
9	-	BRIDGE	-	323131
10	-	OBLITERATE	-	334212
11	-	ARENA	-	331342
12	-	P B M	-	423334
14	-	OASIS	-	331221
15	-	HALLS	-	413333
16	-	COASTER	-	424442
17	-	MINE	-	333432
18	-	LOOK UP	-	242123
19	-	DEADLINE	-	112134
20	-	FORT	-	121332
21	-	STAIRWAY	-	323233
22	-	PARK A LOT	-	223423
23	-	ZAMCAM	-	411113
24	-	SHOOT ME	-	322333
25	-	WILD	-	343342
26	-	OIL RIG	-	244141
27	-	RIGHT WAY	-	142332
28	-	WASTE TWO	-	242222
29	-	DODGE	-	324144
30	-	AIR	-	241413
31	-	JUMP	-	421343
32	-	ROOM 101	-	321421
33	-	FIREPOWER	-	113112
34	-	WAVE	-	142442
35	-	PUSH OFF	-	431313
36	-	PERIMETER	-	133112
39	-	FORTRESS	-	213113
40	-	LIFTS AHOY	-	313421
41	-	PUSH ME	-	413432

****

ATF

W głównym menu wciśnij naraz ALT - SHIFT - CTRL (uwaga: TYLKO te klawisze po prawej stronie!!!), a uruchomisz cheat-menu.

****

AXELERATOR

Trzymając wciśnięty CTRL, wpisz:

MUCHMONEY - kasa
ALLWEAPONS - broń i „extrasy"
HELPME -repair pack
BOOSTER -dopalacz

****

BACK TO THE FUTURE 2

Zanim rozpoczniesz grę (tzn. pierwszy raz naciśniesz fire), wpisz EINSTEIN.

****

BARBARIAN

Podczas gry wpisz 04-08-59 - nietykalność, nieskończone życie.

****

BATMAN

Na ekranie tytułowym wpisz JAMMMM, a będziesz nietykalny. Naciśnij F10, by przeskakiwać etapy.

****

BATMAN FOREVER

Gdy kobiecy głos powie, że gra jest zaktywowana, wpisz LULLABY, by wejść na sekretny level. Naciśnij F10, by przeskakiwać etapy.

****

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Wpisz to w main menu:
GIMMEJIM - Boss code
VIRTUAL1 - patrzysz oczyma za wodnika
FUNNYHEADS - wielkie głowy

****

BATTLE ISLE 2

Kody:

1	AMPORGE	13	SIETIBU
2	JOGRWAI	14	GEDEROM
3	GEGIDOS	15	ULUARGE
4	WABODAE	16	ABUNDWA
5	BUFASWE	17	LANAGDE
6	GEHAUWA	18	WAFEFAL
7	OLARIBU	19	BUSALUG
8	FITORGE	20	GEKEFZU
9	DAFATWA	21	YETUDWA
10	WABIKDO	22	WAGOPAY
11	GEEUSAT	23	ZAFLUGE
12	KAIMAWA	24	SKATZWA

****

BATTLE ISLE 3

Wpisz EWALD i naciśnij F9, a wejdziesz w cheat-menu.

****

BEASTS & BUMPKINS

Wpisz: kneelbeforeme, by uaktywnić cheaty.
Teraz wpisz:
0103 - duuużo poddanych.
Stosuj też kombinacje klawiszy:
G - nieskończone złoto
CTRL i F6 - widzisz całą mapę.

****

BEDLAM

Edytując postać, nadaj jej imię GOD - nietykalność

****

BETRAYAL IN ANTARA

Naciśnij shift-CTRL-z i wpisz:

Gotta have magic - Aren uczy się wszystkich czarów

Why am I so dull - podbija parametry postaci
Some call me Tim - niszczy wszystkich wrogów podczas bitwy
Ask a Glass of Water - teleportuje drużynę w miejsce, gdzie rozpoczęła się dana przygoda
Man Does My Leg Hurt - wszyscy dobrzy ludzie są uzdrowieni ;-)
Supermarket for the Rich - jesteśmy bardzo bogaci

****

BETRAYAL AT KRONDOR

•ALT-prawy SHIFT - naciśnij i puść, w czasie mapy w widoku znad głowy, a pojawi się kamizelka z wszystkimi rzeczami potrzebnymi do ukończenia aktualnego rozdziału i możliwość uleczenia wszystkich postaci.

•Kody do poziomów:
6478: poziom 1
9216: poziom 2
7702: poziom 3
2132: poziom 4
5052: poziom 5
0680: poziom 6
0194: poziom 7
4743: poziom 8
9995: poziom 9

•Hasła do skrzyń:
Trzyliterowe: die, fog, ice, key.

Czteroliterowe: bell, shoe, milk, rope, line, rust, fire, rain, cane, echo, pipe, door, drum, bull, book, ring, wind, hole, plow, hair, eggs, bard, wall, name, path, surf, dice, logs, bark, lake, eyes, ring.

Pięcioliterowe: sword, water, colts, orion, coals, snail, stove, chest, river, arrow, stars, noose, towel, honey, grave, sieve, stake, death, music, shoes, ocean, smoke, blood, thorn, holes, wrong, cards, pease, wagon, noise, table, fleas, broom, blade, ashes, haste, weary, spurs.

Sześcioliterowe: barrow, coffin, spider, breath, bottle, future, paddle, square, gloves, equals, sponge, priest, temper, mouser, icicle, saddle, briars, button, walnut, bubble, jacket, shadow, stairs, candle, secret, bridge, mirror, snares, trolls, orange.

Siedmioliterowe: outside, thought, promise, dispute, sawdust, hangman, alcohol, nothing, victory, knocker, silence, farrier, gallows.

Ośmioliterowe: gauntlet, horseman, mattress, the dead, alphabet, darkness, delekhan, treasure, sunshine, stranger.

Dziewięcioliterowe: yesterday, snowflake, waterfall, day night.

Dziesięcioliterowe: eye to eye.

Przerwy między wyrazami również liczą się jako litery.

****

BETTER DEAD THAN ALIEN

•W option screen wpisz CHAMP i naciśnij help button.
•Kod do ostatniego levelu brzmi: QUARANTINE

****

BLADE WARRIOR

Wpisz „self healing", a uleczony będziesz ;-))))

****

BLOOD

W czasie gry naciśnij „t", by wejść w cheat mode. Po czym wpisz:

nocapinmyass	- God Mode (powtórne wpisanie hasła wyłącza ten cheat)
eva galli	- przechodzenie przez ściany
goonies	- cała mapa
idaho	- amunicja + broń
lara croft	- j/w, ale z nieskończoną amunicją
keymaster	- wszystkie klucze
satchel	- wszystkie „znajdźki"
griswold	- pełny pancerz
spork	- 200 jednostek health
onering	- niewidzialność
mario	- skok na wybrany level
jojo	- drunk mode
bunz	- max broni i amunicji
calgon	- skok do następnego
le-	velu
clarice	- dostajesz 100 życia
cousteau	- dostajesz 200 życia
fork broussard	- jesteś... pijany
funky shoes	- dostajesz speeda
goonies	- pokazuje całą mapę
hongkong	- max broni i amunicji i wanna be like kevin - włącza nieśmiertelność
idaho	- max broni i amunicji
kevorkian	- zabija cię
krueger	- giniesz
montana	- dostajesz wszystkie rzeczy

****

BLOOD AND MAGIC

Trzymając wciśnięty Alt wpisuj kody:

FOG? WHAT FOG? - odkrywa mapę
BOOST - full many
ELMINSTER - jesteś bardzo mądry...

****

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Podczas gry wykonaj następujące kombinacje klawiszy:

•Zdrowie - up, right, attack, action, up, down, right, left
Magia - right, right, attack, action, up, down, right, left
•Preview dark diary (?) - left, right, attack, action, up, down, right, left

****

BRAIN DEAD 13

Najkrótsza w świecie solucja: :-)

Start:
•Hallway - left, up, left
•Conservatory: left, right, fire, up, left
•Hallway: left, left
•Red Witch: up, right, fire, right, right, right, down, right, up, fire, up, right, right, fire
•Hallway: right
•Vivi: up, fire, left(shave), fire, right, right, right(manicure), up, left, up, right, left, up, left, right(facial), fire, fire, left
•Hallway: up, right
•Blue Witch: up, left, fire, left, left, left, down, left, up, fire, up, left, left, fire
•Hallway: right
•Conservatory: right, left
•Hallway: right
•Bedroom: down, fire, fire, fire, right
•Library: down, up, right
•Hallway: up
•Garden: right, right, up, left, left, left, left, down, down, right, up, up
•Statue: left, left, left, left, fire, right, fire, down, fire, fire, right, right, right, left, right, fire, fire, fire, right, fire, fire
•Hallway: left
•Library: down, left, fire, fire, up, up
•Bedroom: down, left, up
•Hallway: left
•Conservatory: left, right, fire, up, left
•Hallway: up
•Moose: right, fire, up, right, right, left, right, up, fire, right, down, up, up, down, down, left, right, up, left, right, up, left, right, right
•Hallway: left, up
•Fritz Showdown: fire, left, fire, fire, fire, left, fire, right, left, right, left, fire, right, fire, left, fire, right, fire, left, right, left, right, fire
•Brain Chamber: left, right, right, down, left, right, down, fire, right, up, down, fire, down, fire, fire, fire, up

****

BLUES BROTHERS

Podczas wyboru postaci wpisz HOULQ. Od tej pory możesz zmieniać etapy poprzez wpisanie numeru etapu i klawisza SPACE.

****

BODY BLOWS

Trzymaj FIRE przez jakieś 5 sekund, by wejść w cheat menu.

****

BOMB-X

Kody:

1 - PLAIZ	18 - STRIN	35 - GONAD
2 - SAFES	19 - HAIRS	36 - APHRO
3 - HEROS	20 - SOURI	37 - CONTR
4 - EXTAS	21 - EROTI	38 - CUISS
5 - SLURP	22 - VIRTU	39 - PILEU
6 - WOUAH	23 - STRIP	40 - LANGS
7 - HAAAA	24 - HELLO	41 - BISOU
8 - RIGOL	25 - PIEDD	42 - ERECT
9 - FACIL	26 - DONNA	43 - DSOUS
10 - RAPID	27 - DIVAN	44 - COMPA
11 - SYMPA	28 - MINIE	45 - PANTY
12 - PRESR	29 - FORME	46 - LOLOS
13 - VATIF	30 - EPOUS	47 - SESAM
14 - MONST	31 - BELLE	48 - ORGAS
15 - GAMEX	32 - HABIT	49 - JOUII
16 - GATHO	33 - JARET	
17 - LIBER	34 - PANAR	

****

BREAK FREE

1. HYDROGEN
2. HELIUM
3. LITHIUM
4. BERYLLIUM
5. BORON
6. CARBON
7. NITROGEN
8. OXYGEN
9. FLOURINE
10. NEON

****

BUBBLE BOBBLE (oraz RAINBOW ISLAND)

BLRBJSBJ - szybki Bill z ciebie
RJSBJSBR - podwójna tęcza
SSSLLRRS - szybka tęcza
BJBJBJRS - podpowiedź
LJLSLBLS - inna podpowiedź
SJBLRJSR - ???
LBSJRLJL - dostępne wszystkie etapy (?)

****

C&C - COVERT OPERATIONS

Kody do gry:

BLASTIUM - nieograniczona ilość żołnierzy
ZESIR - nieśmiertelni żołnierze
BIGREEN - dużo pieniędzy

****

C&C:RED ALERT: COUNTERSTRIKE

Kiedy pojawi się menu główne, przytrzymaj lewy shift i kliknij lewym przyciskiem myszy na głośniku w górnym prawym rogu.
To rozpocznie specjalne, „mrówczane" misje.

****

CANNON FODDER

Naciśnięcie ENTER z klawiatury numerycznej powoduje ukończenie misji/fazy.
ALT+CTRL+ENTER - następny poziom.

****

CAPITALISM PLUS

Wpisz: $$$***$$$ - a zarobisz 100,000,000$

****

CAPTAIN CLAW

Wpisz te słowa podczas gry (uwaga - działają na alfa-wersji!)

MPPREV poprzedni level
MPNEXT następny level
MPINFINITY nieśmiertelność
MPPYRO dynamit
MPWIMPY wrogowie są odporniejsi na miecz
MPNIPPY skaczesz wyżej
MPSUPERTHROW superrzut
MPFLUBBER superjump mode
MPRAMBO full amunicji
MPKFA god mode

****

CARMAGEDDON

W menu, w którym wybierasz mapy, samochody, itp. wpisz:

ENABLE - będziesz miał dostęp do wszystkich samochodów i tras, a przy okazji wchodzisz w cheat-mode. Teraz po wystartowaniu wyścigu naciśnij F4 i wpisz:

F5 - reperacja samochodu
F6 - nietykalność
F7 - dostajesz dodatkowe 30 sek. czasu
F8 - włącza/wyłącza zegar
F11 - wzbogacasz się o 5000 ditsów
cre
SHIFT-F6 - pokazuje przeciwników na mapie
SHIFT-F7 - dodatkowe 300 sek. czasu
CTRL - 1 (na klawiaturze numerycz nej) - fly mode. Używaj kla wi szy 5, 9 i 6 (na klawiatu rze numerycz nej) do stero wania lotem.

SHIFT-0 wyłączenie czasu
SHIFT-2 time bonus
SHIFT-5 wrogowie nieruchomieją
SHIFT-6 to samo tyczy policji
SHIFT-7 „podkręca" przeciwników
SHIFT-8 to samo, ale z policją
SHIFT-9 dziwne rzeczy z grawitacją
ALT-0 Pinball mode
ALT-1 clipping mode
SHIFT-ALT-4 Turbo!
SHIFT-ALT-5 Mega-Turbo!!
SHIFT-ALT-6 przechodnie są ślepi
SHIFT-ALT-9 bardzo odporny samochód...

•Power-ups
0 Bonus
1 Mega bonus
2 piesi nie uciekają
3 piesi stają się olbrzymami
4 wybuchowi piesi
5 Hot rod
6 piesi są bardzo szybcy
7 nietykalność
8 reperacje

•Jeśli poprzednie cheaty nie działały, spróbuj z tymi!

BIGBOTTOM - makabra!
SUPERHOOPS - wybuchowi piesi
IGLOOFUN - hot rod
GOGGLEPLEX - bawimy się w U-boota?!
SPAMFORREST - hamulec ręczny
INTHELOFT - prochy
BUYOURNEXTGAME - Jelly Suspension
CHICKENFODDER - odbijaczka (?)
FUNNYJAM - piesi są szybcy
TRAMSARESUPER - polowanko na pieszych
ISLANDRULES - wulkaniczne ciała (?)
SMALLUDDERS - olbrzymi piesi
SPAMFRITTERS - darmowe naprawy
GIVEMELARD - Mega Bonus (kasa)
SPAMSPAMSPAMSPAM - piesi są przyklejeni do ziemi
HAVESOMESPAM - zaburzenia grawitacji
MOOSEONTHELOOSE - Pinball Mode
RUSSFORMARIO - wizyta w gabinecie RTG?!
HAMSTERSEX - piesi są ślepi
BOYSFROMTHEBUSH - specjalne (Grip O Matic) opony

****

CENTURION

Dalmacja: agressive, offer alliance
Sycylia: diplomatic, agressive, offer alliance
Mezopotamia: diplomatic, diplomatic, offer alliance

****

CHAOS ENGINE

Kody:

2 - #POBK4SNVHP2
3 - ND9ZJYD9WMKR
4 - HMLR6460GNDS
albo
SJCLH0K4VH0B
LZP76R8TZL6C

****

CHAOS OVERLORD

Gdy komputer zapyta o twe imię, wpisz:
SMGHUBBLE - zobaczysz wszystkie gangi w danym sektorze
SMGKICKASS - pięciu porządnie wyposażonych w sprzęt kolesi
SMGMILD - uzdrawiamy!

****

CHEX QUEST 2

Wpisz podczas gry:

DEANHYERS - większa siła
KIMHYERS - pokazuje pozycję na mapie
ALLEN - zbroja antyradiacyjna
JOEL KOENIGS - otrzymujesz boot sponk

****

COLONIZATION

Wciśnij ALT i wpisz W-I-N, a wejdziesz w cheat-menu

****

COLORADO

Naciśnięcie podczas gry klawiszy od F1 do F10 daje nieśmiertelność.

****

COMBAT AIR PATROL

SHIFT+R - radar z funkcją namierzania celów

****

COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL

W options menu naciśnij BACKSPACE i wpisz KYLE - wejdziesz w cheat menu.

****

COMANCHE 3

W czasie lotu użyj „r", by uruchomić radio i wpisz:

ratz - niewidzialność
cowz - wrogie pojazdy na chwilę (30 sek.) nieruchomieją
dog9 - broń
cat9 - neutralizuje uszkodzenia
bat9 - dostajesz rakiety hellfire

****

CONQUEST OF THE LONGBOW

Hasło do otwarcia skrzynki biskupa: DESIGNO

****

COOL CROC TWINS

Kody:
1-5 AAAA
6-10 BLOY
11-15 ZARP

KODY:
1.AAAA 5.CREG 9.DRIT
2.BLOY 6.SMAT 10.HISP
3.ZARP 7.PLIM 11.FROS
4.MILP 8.TRUB 12.QUOL

****

COOL SPOT

Wciśnij, jeśli będziesz potrzebował:

O - przywrócenie energii
M - swobodne poruszanie się
\+ - skipper leveli
5 - powtórzenie poziomu ze zmianą jego poziomu trudności
F4 - redukcja energii do minimum
F6 - dodaje COOL %
F10 - czas.

****

CRAZY CARS 2

POZIOM 1: 15TH RIGHT,70TH LEFT
POZIOM 2: 191ST RIGHT,666TH LEFT,160TH LEFT
POZIOM 3: 285TH RIGHT,60TH LEFT
POZIOM 4: 70TH RIGHT,54TH LEFT,25TH RIGHT,10TH LEFT,180TH RIGHT.

****

CRICKET '97

Włącz pauzę (spacja) i wpisz:

starwa - aktywizuje cheat mode.
Teraz możesz wpisać:
sari - włącza niską grawitację (low gravity)
131 - możesz bić silniejsze piłki

****

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Wpisz te kody podczas gry lub na ekranie wyboru wyspy

argolife` - nieskończone życie
argoskip - wybór levelu

****

THE CROW „CITY OF ANGELS"

F6 - nieskończona energia
F8 - następny level
F9 - nie ma wrogów

****

CRUSADER: NO REGRET

LOOSECANNON16 - włącza cheaty
CTRL-F10 - niewidzialność
F10 - masz wszystko
CTRL-V - rozmaite ciekawostki

•Wystartuj grę z rozszerzeniem -warp x - a wskoczysz na wybrany etap (x - numer etapu)

****

CRUSADER: NO REMORSE

JASSICA16 - włącza cheaty
CTRL-F10 - niewidzialność
F10 - broń, znajdźki, energia

•Wystartuj grę z rozszerzeniem -warp x - a wskoczysz na wybrany etap (x - numer etapu) lub -egg (mapa).

****

CYBER GLADIATORS

Najpierw ENTER, potem poniższe kody:

RAYL - czyni cię niezniszczalnym
SNELLINGS - zdrowie
COLE - bronie oraz niezniszczalność
LUKASZUK - wszystkie bronie

****

CYCLONES

Aby używać cheatów, musisz wystartować grę z poziomu DOS, uruchamiasz plik startowy, po nim wpisujesz liczbę 8335791, a po niej odpowiednie parametry:

-W# gdzie # to numer broni, które chcesz posiadać (np. 3 da ci pierwsze trzy giwery)
-L# start od poziomu #
-A# opancerzone rękawice (gdzie # to 1-3)

Uwaga, można łączyć te parametry (np. Cyclone 8335791 -W3 -L2 -A2)

****

CYRIL CYBERPUNK

RSGOD nietykalność
RSDOC zdrowie
RSGOODIES amunicja i broń
RSKEYS klucze
RSFUEL paliwo do bostera
RSSHIELD tarcze
RSEND skok na następny etap
RSLEVnn skok na etap nn
RSGRAV nieważkość
RSNUKE zabija wszystkie potwory na etapie
RSLIFE dodatkowe życie
RSNOWALLS brak kolizji
RSDIE zdrowie i życie

****

DAEDALUS ENCOUNTER

Jeżeli masz problem z rozwiązaniem zagadki, wystarczy wcisnąć SHIFT i ALT oraz klawisz odpowiadający zagadce:
A - Artemis;
Y - Hexagon;
S - Sun;
P - Probe Realy;
B - Rhytm;
I - Orbits;
O - Rolating Shapes;
G - Light Reflection;
R - Rubic;
N - Navigational.

ALT+F5 pozwala wybrać w opcji JUMP TO - skok do dowolnej sceny gry.

****

DAGGERFALL

W katalogu gry na HDD znajdź plik Z.cfg i dopisz w nim tekst: cheatmode 1.
Teraz uruchom grę. Gdy jesteś w lochach naciśnij:
CTRL i F4 - efekt: godmode.
CTRL i F1 - mapy

****

Dark Angael (v1.1)

Poniższe tipsy zastosuje w momencie gdy widzisz screen tytułowy (i słyszysz głos mówiący „Dark Angael"). Wciśnij jednocześnie klawisze:
SHIFT-G - God mode
SHIFT-I - znajdźki
SHIFT-P - supermoc
Cheaty nie działają w wersji multiplayer.

****

DARK COLONY

Znajdź podkatalog „gamestat" w zainstalowanej grze. Będzie tam plik rules.ini, który można w dowolny sposób edytować, modyfikując parametry gry (np. broń, szybkość pojazdów, itp.)

****

DARK EARTH

Naciśnij P by spauzować grę, wpisz FORTYTWO (dużymi literami!), naciśnij Enter.
Powinien pojawić się tekst „easy mode".
dwarf - małe postacie
baffe - duże ręce
bigfoot - duże stopy
bighead - duże głowy
normal - normalny wygląd postaci
muchbetter - Arkhan zmienia się samoistnie
•Możesz teraz (po wpisaniu FORTYTWO, Enter) stosować też kombinacje klawiszy:
CTRL-D - Arkhan ma życia na full
D - przeciwnik robi się cieniutki...

****

DARK FORCES

LAIMLAME - nietykalność
LAPOSTAL - broń, amunicja, znajdźki
LARANDY - super moc broni
LAUNLOCK - wszystkie znajdźki
LAREDLITE - zamraża wrogów
LACDS - super mapa
LASKIP - kończysz misję
LAJABSHIP - skok na statek Jabby
LATALAY - skok do TALEY
LASKIP - następny level
LANTFH - teleportacja do miejsca wskazanego na mapie
LASEWERS - przejście do kanałów
LABUG - możesz schylać się niżej (klawisz C)
LAISASLADOESYOUKONOWWHATIMTALKINGABOUT - tylko dla dorosłych!

•Jeżeli na jakiejś ścianie jest pionowa czarna kreska, oznacza to, że coś się za nią kryje. Wystarczy granat lub mina.

****

DARK REIGN

•Chcesz pograć w dodatkowy level? (Death Blow). Ukończ 12 level, wejdź do level selection i kliknij na spiralę...
•Jak wybrać sobie dowolną misję? Edytuj plik DARK\SHELL\SHELLCFG.H i zmień linię:
#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 150
na:
#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 157.
Teraz zgraj plik i uruchom grę - będziesz mógł wybrać dowolną misję, naciskając nowy guzik (CHEAT), który pojawi się w lewym rogu ekranu.

****

DARK SIDE OF THE MOON

Gdy zbliżasz się do pasa asteroid, nie hamuj, zamiast tego wyrzuć wszystkie posiadane flary i zwiększ szybko i do maksimum - oślepieni Obcy nawet Cię nie zauważą...

****

DARKLIGHT CONFLICT

Trzymając wciśnięty TAB wpisz PAGEUP.
Teraz naciśnij P - nietykalność

****

DARKMAN

Naciśnij 2,8, fire.

****

DAYTONA USA

•Karaoke Mode:

Wybierz ilość okrążeń w „option screen" jako „normal". Wejdź w Arcade Mode. Wybierz tor, podczas wczytywania trzymaj Up i Accelerate.

•Time Lap Mode & Helicopter view:

Wybierz PC Mode. Wybierz tor. Wciskaj spację w czasie gdy wybierasz samochód. Jesteś w Time Lap Mode. Po zakończeniu wyścigu wybierz YES, by zobaczyć replay wyścigu. Naciśnij F9 by obserwować to z helikoptera

****

DEADLOCK

Naciśnij CTRL-F1 a wywołasz okno, w którym wpisz:

MAKE IT SO - kasa (i nie tylko)
FRODO - kończysz badania nad danym obiektem
GOHTI - maksymalna populacja w danym sektorze
TOUCHE - endtro

****

DEATH RALLY

Wpisz w czasie gry

DRUB - brak uszkodzeń
DREAD - amunicja
DRAG - dopalacz
DRINK - paliwo rakietowe
DRUG - efekt grzyba (?!)

A to wpisz w menu:
DROOL - 500000$
DRAW - 1000$

****

DEATH BRINGER

Kody:

01-MEDES
05-DIVONES
10-CORUOS
15-IGNIA
20-ELIXICA
25-CARECTICA
26-LAMTICA
27-PRIUM
28-TERUM
29-QUATRUM
30-ULTUM
31-ULTUM
32-ULTUM
33-'THE'DAEMON'EOL
34-'CAVE'BEAST'EOL
35 «THE»DRAGON'EOL
37 «THE»SNAKEY'EOL

****

DEATHDROME

Kody do etapów:
2REVOLT - The Abyss
3ACCUSED - The Outpost
SHORT4TIME - Citadel
5GETAWAYS - The Inferno
BOLT6DOWN - The Wall
ARREST7 - The Spike
LASTMEAL8 - Purgatory

****

DEFIANCE

Spauzuj grę i wpisz kody:
IAMGOD - God Mode
GHOST - przechodzimy przez ściany (powtórny wpis wyłącza ten cheat)
ALLGUNS - amunicja do wszyst kich broni
HIDEENEMIES - znikają wrogowie i obiekty (powtórne wpisanie anulowanie polecenia)
FPS - ilość klatek na se kundę

****

DESCENT

•Wersja shareware i pełna:
GABBAGABBAHEY - włączasz cheaty
SCOURGE - broń
MITZI - klucze
RACERX - nietykalność On/Off!
TWILIGHT - regeneracja osłon
ALT-F - cała mapa
•Te cheaty działają tylko w pełnej wersji
BIGRED - broń
BUGGIN - turbo mode
BRUIN - dodatkowe życie
FLASH - łatwiej znaleźć drogę do wyjścia
AHIMSA - wrogowie strzelają... lub nie (on/off)

****

DESCENT 2

ALMIGHTY - nietykalność
HONESTBOB - broń
LPNLIZARD - rakiety
FREESPACE - skok do innego etapu
ALIFALAFEL - znajdźki
ALGROOVE - klucze
ROCKRGRL - pełna mapa
DUDDABOO - jeszcze inna broń
GOWINGNUT - Guide Bot atakuje roboty
BITTERSWEET - psychodeliczne ściany
GODZILLA - łatwiej załatwić roboty
FRAMETIME - pokazuje ilość klatek na sekundę

****

DESERT STRIKE

Wywołaj menu przed startem i wciśnij F1. Wpisz WATERFALL i naciśnij ENTER - postarcie będziesz nieśmiertelny.
•Misja:
2: EMNPQMMMX
3: CMNXZNMMT
4: CMB25NNM2
5: CMVKJBMM4

****

DESTRUCTION DERBY

Zaloguj się jako !DAMAGE!, a będziesz nietykalny.
Gdy wpiszesz się jako !CHEAT!, dostaniesz świetny silnik.

****

DESTRUCTION DERBY 2

Wpisz:

MACSrPOO - masz wszystkie tory w practice-mode
ToNyPaRk - film wideo

****

DIE HARD TRILOGY

W czasie gry (dowolnej) wciśnij ESC by spauzować grę, teraz naciśnij R i 2. Po czym:

•Die Hard 1:
strzałka w prawo, strzałka w górę, strzałka w dół, E = god mode
strzałka w prawo, E, strzałka w dół, O - granaty, granaty dymne, itp.
strzałka w prawo, strzałka w górę, strzałka w dół, E, strzałka w prawo - broń (można powtarzać kilkakrotnie)

•Die Hard 2:
strzałka w prawo, strzałka w górę, strzałka w dół, E - jeden raz by uzyskać broń, dwa razy pod rząd - god mode.
strzałka w prawo, E, strzałka w lewo, O, A, strzałka w dół, E - rakiety i granaty

•Die Hard 3:
strzałka w lewo, O, strzałka w górę, strzałka w dół, E, strzałka w prawo - nieskończone życie

Jeśli wykonaliście to poprawnie - gra sama się „odpauzuje".

•Kody:
Tu uwaga, kody wpisywane są w nieco dziwaczny sposób, stąd podajemy klawiszologię:

R=strzałka w prawo
L=strzałka w lewo
D=strzałka w dół
U=strzałka w górę

Stąd np. kod RUDXA oznacza: strzałka w prawo, górę, dół, klawisz X, klawisz A.

•Die Hard 1:
REAR = wrogowie strzelają pomiędzy Twoimi nogami (!)
REED = FAT MODE (?)
10 A'S AND 4 R'S = SKELETON MODE

•Die Hard 2:
DARE = GOD
DEAD = SKELETON MODE
RELOAD = amunicja

•Die Hard 3:
EOXOELXDL = nieco niekonwencjonalne reakcje samochodów

****

D.O.G.

Wpisz podczas misji:

mmghost - brak kolizji
mmlevitate - przenikanie przez ściany
mmtriggerhappy - ammo na maksa
mmfaithnomore - God Mode
mmferrari - dostajesz niespodziankę
mmactivate - misja zaliczona
mmjustice - niszczy wszystkich wrogów
mmparanoide - dopalacz

****

DOOM & DOOM II

IDCLEVxy - Skok do epizodu x [x=(1-3)] na level y [y = (1-9)]
IDDQD - God mode
IDKFA - amunicja
IDSPISPOPD - przechodzenie przez ściany (tylko w Doom)
IDCLIP - j/w ale w Doom 2
IDMUSxx - zmiana muzyki (xx to numer muzyki z levelu xx) - tylko w Doom 2.

********** c.d.n. **********

PC SHAREWARE
Gwiazdkowe prezenty:
• Pełna wersja Lotus SmartSuite 3 - znakomitego pakietu aplikacji biurowych (edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, organizator, program do grafiki prezentacyjnej, baza danych i inne)
• Pełna wersja Micrografx Designer 3.1 - jednego z najpopularniejszych i najbardziej renomowanych programów do tworzenia grafik wektorowych i rysunków technicznych.
• Przegląd multimedialnych programów edukacyjnych
• Odpowiedź na pytanie: jak przyspieszyć PC-ta bez opróżniania portfela?
www.silvershark.com.pl
Czasopismo i płyta stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.
Scan Vangis 2013 for www.retroreaders.makii.pl